
9 771318 461012
JOKER
1969 - NEIL ARMSTRONG
prvi človek na Luni
2012 - 227 JUNIJ
letnik xxi
cena 6,90 €
1997 - SOJOURNER
prvi marsovski rover
2014 - VOYAGER I
prvi objekt v
medplanetarnem prostoru
1961 - JURIJ GAGARIN
prvi človek v vesolju
1971 - MARS 2
prvi objekt na Marsu
1959 - LUNA 2
prvi objekt
na Mesecu
1965 - ALEKSEJ LEONOV
prvi človek na
vesoljskem sprehodu
1998 - ISS
prva internacionalna postojanka
1957 - SPUTNIK
prvi objekt v orbiti
2012 - DRAGON
prvi zasebni vesoljski tovornjak
2005 - HAYABUSA
prvi pristanek in
povratek z asteroida
1943 - V-2
prvi objekt
v vesolju
2013 - SPACESHIPONE
prvi zasebni polet v vesolje
1986 - MIR
prva modularna
vesoljska postaja
1981 - SPACE SHUTTLE
prvi vesoljski raketoplan
N328KF



darilo 3x



LAŠKO 1825

POLN PONOSA

Philips Smart TV

Kjer se kakovostna slika in pameten televizor združita na najboljši možen način.

Ob nakupu Philips televizorja diagonale 40" (102 cm) in več vas nagradimo s tremi 5l sodčki piva Laško Zlatorog.

www.philips.si

Akcija traja od 15. 5. do 1. 7. 2012



PHILIPS

dovršeno in preprosto

BIG BANG MERKUR M Tehnika Harvey Norman Bela PLUS tehnika zabave ELTUS ALIANSA

Minister za zdravje opozarja:
Uživanje alkohola lahko škoduje zdravju!



GREMO VSI SKUPAJ 15. AVGUSTA NA gamescom V KÖLN!







Rad bereš naše reportaže z igričarskih dogodkov? **Joker** ti v sodelovanju z agencijo **Iggy Travel** nudi možnost, da sam doživiš največji tak šov na svetu, kölnski **Gamescom**.

Gamescom je romarski kraj vsakega igričarja, a je hkrati več kot le razstava špilov. Je zabava brez primere z mnogo spremljajočimi dogodki, predstavami, koncerti in dejavnostmi. Okronaj zato svoje poletje z nepozabnim 4-dnevnim izletom, obiskom najbolj igričarskega sejma in vzponom na eno največjih evropskih katedral za dostopno ceno

230 EUR na glavo.

(Cena velja ob udeležbi 40 oseb.)

Odrinemo **15. avgusta** ob petih zjutraj, nazaj se podamo 18. avgusta zvečer in se vrnemo v jutranjih urah **19. avgusta**.

Program je prilagodljiv in neobvezujoč. Po želji si lahko na sejmu tri dni ali pa jo po mestu mahneš po svoje oziroma v skupni organizaciji.

Paket vključuje:

- prevoz v turističnem avtobusu na relaciji Ljubljana – Köln – Ljubljana
- vsakodnevni prevoz do sejmišča oziroma do centra in nazaj
- tri nočitve v dvoposteljnih sobah ekonomskega razreda z zajtrkom
- ogled Kölna v spremstvu vodnika
- vodenje potovanja v slovenščini

Doplačila:

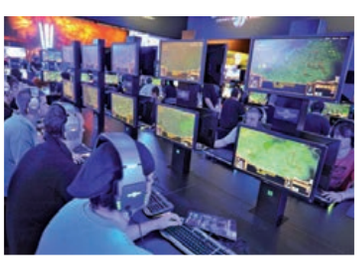
- vstopnina na Gamescom *(dnevna vstopnica je 9 EUR za študente in 14 EUR za proletarce)*
- vstopnina v muzej čokolade – 8 EUR *(minimalno 15 oseb)*
- izlet v Phantasialand – 45 EUR *(minimalno 25 oseb)*
- zdravstveno zavarovanje Coris

Dodatne informacije in prijave:

01 / 256 26 18 ali **040 888 599**

iggytravel@hotmail.com











Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 227
junij 2012
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Ednas Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je britje z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! Plus jurja evrov! Urok za zlato žilo pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Hvala.



OZNANILA

Velikega števila iger v zadnjem času ni bilo, zato smo se toliko bolj potrudili z izvirno zapolnitvijo strani, od raporta z E3ja prek pogledov v stare igričarske čase do dveh različnovesoljskih vedežev. Skočite tudi na stranko in si med junijskimi novicami poglejte grmado E3-prikolic.

IGROVJE, KONZOLEC

Warlock:		**Dirt: Showdown**	**52**	**Starhawk**	**65**
Master of the Arcane	**34**	**Mali opisi za PC**	**53**	**Twisted Metal**	**66**
Port Royale 3	**35**	**Pirates!**	**54**	**Bloodforge**	**67**
Diablo III	**36**	**Master of Magic**	**55**	**Beat the Beat:**	
Max Payne 3	**40**	**Ghost Recon:**		**Rhythm Paradise**	**68**
Naval War: Arctic Circle	**51**	**Future Soldier**	**62**	**Drkamož**	**69**

PREOSTALNIK

Uresničevalnik legosanj *Kickstarter tukaj, Kickstarter tam ...* **18**
E3 2012 *Kdo je sekal – Nintendova igrača, z motorko lovača ali od orka gorjača? Raport!* **12**
Zvezdam naproti *Vedež o človekovem osvajanju vesolja.* **24**
Televizorstvo vserod ino vsikdar *so nam omogočili naši vrli ponudniki. Priporočamo!* **56**
Malinova pita *Računalo malo za vsako štalo? Kao, a na kraju se ni baš izkazalo.* **58**
Miške za boženje *Predstavljamo troje mišakov, katerih kožica se odziva na nežne geste.* **59**
Podplat zabave *Po videzu so bile igre za N64 meglene, po vsebini nikakor ne. Analiziramo.* **60**
3DS leto pozneje *Leto je minilo, kar smo vihali nos nad 3D-drkalico. Smo spremenili mnenje?* **70**
Simpsonovi *Rumeno obarvani svet v malem je nanizal že več kot 500 epizod!* **72**
Tom, klen si! *Štorija pisca, v čigar glavi se stalno dogajajo svetovne zarote in vojne.* **76**
Iskalec ognja in boga *Ridley Scott je posnel nekaj, kar je in ni preddel Aliena* **79**
Pritlikavci, pičke in prašiči *Prečitali smo slovensko peto knjigo v nizu o Ognju, ledu in pritlikavcu.* **84**

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	**5**	**Kražka**	**86**
Uma Turban	**32**	**Jokerplov**	**87**
Slikosuk	**79**	**Štorija**	**88**
Črkožer	**84**	**Crtič deluks**	**90**

20 VRSTIC

Včasih je za preboj treba naključnega dogodka, ki ti spremeni utirjeni tok misli. Tako sem se zadnjič na nekem žurčku nekaj zapričal s kolegom in seveda ni minilo pet minut, da je beseda nanesla na špile, ker je pred časom zelo rad igral Fifo in te reči. Pogleda me takole on s svojimi blaznimi očmi, ki jih zna nemilo izbuljiti kot kak krap, da bližnje in daljne ljudstvo pada vznak od smeha, in izreče modrost: "Ti, ful teh igric pa to. Uf, jih točijo k pr norcih, a?" In aleluja, razsvetljenje. Toliko sem premišljal, pa zakaj so pri nas igrice in ne igre, od kod ta preklicana pomanjševalnica, ki mi gre na jetra, ko se jo uporabi referirajoč na res hudo ali umetniško zadevo in v velikih tujih jezikih ne obstaja – tale pa pride z dvema radlerjema v riti ter zadene žebljico na glavico. Valjda: ker se jih toliko toči alias pridobiva brezplačno. Včasih smo jih piratih nabavljali kile kaset in disket, danes pretakamo terabajte podatkov s sprenevedajočih se sajtov. (Tudi domačih, ki imajo celo videooglase za avtomobile, kozmetiko in Hofer. Obisk, hjah.) Pod črto je efekt isti: igra nima vrednosti, zato je igrica. Naj gre za ceneno nedeljsko lovilko pikslov ali veličastno AAA-mojstrovino, katero so delali pet let in vanjo zmetali na ducate milijonov evrov – vse roma v direktorij Torrentz in potem zvečine v navidezni koš za smeti.
To je pač ta dvojnost medalje, dvoreznost meča. Piratstvo je omogočilo razcvet računalništva že v bivši Jugi in posledično v samostojni Sloveniji, kjer danes igra primerjalno stane dva- do trikrat več kot v Nemčiji, ker imamo toliko nižje dohodke. Kdo bi si pa lahko privoščil, tako tedaj kot zdaj, da kupi novo mašino, nakar da vsaj toliko za softver? Ker ga je bilo v izobilju praktično zastonj, se je računalniška pismenost bistveno dvignila. Po drugi strani pa je prav to prispevalo k zafuranemu odnosu do programja in iger. Kot da gre za trivialnosti, ker ti zanje ni treba plačati in jih zlahka pridobiš. Se spomnim, kako je pred leti v štacuno enega naših distributerjev prišel najstnik s pokom DVDjev in hotel, da mu presnamejo ene deset igric, bo on popoldne prišel nazaj in ga zanima, koliko bi to koštalo. So ga gledali ko budalo, on pa sploh ni vedel, v čem je problem.
Še vedno pa mi ostaja misterij, zakaj potemtakem niso tudi 'filmčki' in 'glasbica', ker to se isto toči kot pivo na evropskem nogometnem prvenstvu. Mogoče se mi posveti na naslednjem žurčku. ***Sneti***

PODPORNIKI

Aimhigh plus	**53**	**Colby**	**11**	**Philips**	**2, 11**	**T-2**	**91**
Bolha	**9**	**Gamescom**	**2**	**Sisplet**	**52**	**TS Media**	**85**
				Telekom	**92**		
				Videotop / Take2	**23**		

Naslovnica je vesoljsko izobraževalna.

Izven meja naše federacije so cene mobitelefoniranja nekajkrat višje, kar ne pritiče le Ameriki in Cookovim otokom. Najvišji znesek 3,7 evra za vsako začeto minuto velja celo za Turčijo in Egipt, priljubljeni destinaciji slovenskih dopustnikov. In, presenetljivo, za Švico, Andoro ter San Marino.

Ne bi mogel biti bolj v središču Hollywooda. Stal sem na raskrsnici ob znamenitem Kodak Theatru, kjer med drugim podeljujejo oskarje, nasproti pa je iz bajte gledajoč tiranozaver oglaševal Ripleyjev muzej nenavadnosti. Kanil sem zaviti na glavni bulevar, na tistega, katerega pločnik je tlakovan z zvezdami slavnih; kjer stoji Kitajsko gledališče z odtisi rok in nog na dvorišču; po katerem se ob slavnostnih premierah drenjajo največji pomembneži šovbiznisa; in ki ga obeležuje dolga vrsta neuglednih štacun s spominki, cenenim tekstilom ter ledrom. To je pač Hollywood oziroma Los Angeles vobče. Na televiziji in v filmih se kaže bliščv resnici je vse skupaj precej bolj bedno in cigansko. Toda ne glede na moj odpor do Mesta angelov se zaradi dogodkov naše panoge vedno znova znajdem tam. Le da sem bil tokrat na napačnem pasu. Zato sem samozavestno dal vedeti vozniku terenca z velikanskimi kolesi, da bom zapeljal predenj. Upajoč, da je razumel mojo južnoevropsko gesto, sem to storil.

Ni se izšlo. Možak me ni videl in je dobesedno zapeljal čez moj bok. Ko sem s polomljenim podvozjem šeprtljavo zavil vstran, sem premišljeval le o tem, koliko me bo ta neumnost stala. Zavarovanje najetih avtomobilov v Ameriki namreč ni tako kot na Stari celini, kjer je praviloma vsak izposojenček polno pokrit. Tam imaš mnogo opcij in, če ti paše, lahko rentaš golo vozilo brez vsakršne sigurnosti. Tudi zato, ker veliko ameriških kreditnih kartic vključuje tovrstna zavarovanja in je neumno, da dvakrat plačaš za isto stvar. No, v tistem trenutku nisem imel pojma, kaj sem bil kupil. Na šalterju so mi kot vselej vsiljevali kup dolgih besednih zvez, kot so loss damage waiver, supplemental liability insurance in personal accident insurance. Sam pa sem stoično ponavljal, da želim le tisto, kar sem zacahnal pri spletni rezervaciji. Če nimaš zavarovanja, kajpakda plačaš polno škodo na vseh vozilih, celo neoziraje na krivdo, in še izpad dobička agenciji, ko je avto na servisu.

Po tresočem pregledu pogodbe, ki vključuje dve strani drobnega in neprijaznega pravniškega teksta, sem na prvi uč olajšano ugotovil, da sem pokrit. Nato se je pričelo telefonarjenje, ki je pod črto zneslo ducat klicev na rentacar in na policijo, saj se ustanovi nista mogli zediniti. Prvi so po pričakovanju seveda zahtevali policijski zapisnik, zato sem zavrtel 911. Tam so me podučili, da njih kličem le, če je kdo poškodovan ali zafiksan oziroma če sem zadel hidrant, nakar so me napotili na območne može postave. Ti pa so me gladko zavrnili, češ, da v Hollywoodu obravnavajo samo večje nezgode, dočim se moramo pri manjših trkih udeleženci sporazumeti sami. Na agenciji so potem hoteli, naj odšetam do prve stanice ali vsaj pridobim številko značke policista. Ob slednjem so se mi tamodri seveda rogali.

Telefonično urejanje česarkoli v Ameriki sicer poteka profesionalno in prijazno, vendar je nepriljudno in robotsko. Sogovornik na agenciji ni lokalec, ki mi je stisnil ključe v roko, marveč Indijec v call centru nekje na bregovih Gangesa. Vsaka druga Apujeva vrstica dialoga je bila “Sir, please hold,” pri čemer sem vsakič govoril z drugim modelom. Nič hitreje se ni primer odvijal pri redarjih. Preden prideš do njih, si promoran poslušati odzivnik, ki se začne s “Press 1 for English. Si habla espanol press 2” oziroma ti naniza še pet možnosti, ki so s tujskim mobitelom očitno nepreskočljive.

Skratka, na kraju so zmagali policaji in izposojevalnica se je morala zadovoljiti le z mojim izpolnjenim poročilom. Čez tri ure so mi dostavili frišen avto s polnim tankom in zagotovilom, da mi ne bodo vzeli potnega lista in ledvice, saj sem imel polno zavarovanje.

Lahko bi rekel, da sem jo odnesel poceni. Za nameček je bil šofer terenca skuliran model, ki me je naslednji dan povabil k sebi domov na pijačo, mamile in hotnice, kar je botrovalo bogatemu izplenu izkustvenih točk. Ali zastonjska ta prigoda vseeno ni bila. Doma me je čakal telefonski račun za dobrih 250 evrov, čeprav sem klical le na brezplačne, tako imenovane toll-free linije. Pritožba je bila jalova, saj sem od operaterja dobil robotski odgovor, da je moj čvek pač toliko koštal. Postavka je slabe štiri evre na vsako začeto minuto in tisti please-holdi ter avtomatski odzivniki so bili res dolgi.

Samo po sebi umevno je, da gre ob svetovnem popotništvu nameniti nekaj desetakov zavarovanju, zdravstvenemu in avtomobilskemu. Manj pa smo skrbni pri telefoniranju. Mobilnik imamo vselej v žepu, a ga mnogokdaj ne izkoristimo najbolj optimalno oziroma ekonomično, kar pride tolikanj bolj do izraza v tujini. Neljuba presenečenja ob prejemu računov, zlasti poletnih, so zato pogosta. Operaterji ob tem omenjajo naivnost uporabnikov, vendar je to licemerstvo. Celo slabo izobraženost bi stežka krivili. Zaračunovalni modeli so kratkomalo nelogični in zlasti oderuški, svoj del odgovornosti pa nosijo tudi aparati oziroma programi, ki neukega lastnika hitro prinesejo naokoli.

Tako kot sem prejšnji mesec zabavljal čez precenjen wi-fi v nekaterih hotelih, je nesorazmerno ovrednoten tudi roaming. Pri tem ponudniki kar sami poudarjajo, da pri njem mastno služijo. Meni se ne zdi razumljivo, da je ob gostovanju v ZDA lokalni zov dražji, kot če bi klical iz Slovenije čez Atlantik. Nadalje, kje je logika, da je odhodni poziv trikrat, štirikrat dražji od sprejetega? Je v eno smer nemara klanec, po katerem se morajo vzpenjati škrati elektroni? Takih umestnih baranj je še cela vrsta in sama sreča za nekaj bistrih evropskih komisarjev, ki starocelinske telekome vsakoletno silijo v znižanje ter poenotenje cen. A še vedno se velja zatekati k bedni fori, da domačim iz izleta le 'pozvoniš', saj bo bistveno ceneje, če te pokličejo oni.

Izven meja naše federacije so cene nekajkrat višje, kar ne pritiče le Ameriki in Cookovim otokom. Najvišji znesek 3,7 evra za vsako začeto minuto velja celo za Turčijo in Egipt, priljubljeni destinaciji slovenskih dopustnikov. In, presenetljivo, za Švico, Andoro ter San Marino. (Vir: Mobitelov cenik.) Zato je v oddaljenih deželah modreje uporabljati tamkajšnje komunikacijske variante. Poleg govorilnic ali fehtanja okoličanov za izposojo telefona se zlasti pri daljšem pohajkovanju splača nabaviti lokalno SIM-kartico. V ZDA dobiš predplačniški paket z vključenima dvema urama pogovorov za 25 dolarjev. Oziroma navaditi svoje roditelje in bližnje na Skype, ki je po wi-fiju brezplačen.

Ter se ne zaletavati. Nepozabna počitniška potepanja brez nezgod in visokih mobidičnih računov vam želim!

David Tomšič



Šest bruhajočih cevi





V eni najbolj legendarnih scen v Terminatorju 2 Švarci iz stavbe Cyberdyne Systems pomitraljira sosesko z masivno večcevno rotirajočo strojnico. Minigun, kakor se značilno orožje imenuje, tedaj ni prvič nastopil v filmih. Natanko isti kos je na primer poziral v Predatorju štiri leta prej, ko je Jesse Ventura z njim pokosil pol džungle. Tedaj ga je vihtel še z naramnim nosilcem, ki pa so ga za T2 odžagali, tako da je moral Arnie vso težo orožja nositi z levico, kar je odtlej postal standardni način nošnje v filmih. Ravno z nepozabno sekvenco iz Terminatorja se je šestcevna rotirajoča zverina usidrala v zavest gledalcev. Prestrašeni krik policijskega pilota “He's got a minigun!” je kriv, da odtlej to oznako lepijo na vsako podobno orožje.

Toda minigun je zaščiteno ime pod okriljem tvrdke General Electric, ki pritiče točno določenemu orožja. Ameriška vojska mu pravi M134, letalstvo pa GAU-2. Gre za pritrjeno šestcevno strojnico v kalibru 7,62 x 51 mm NATO, torej za naboj s kroglami premera 7,62 milimetra ter z 51 milimetrov dolgim tulcem. General Electric ga je za ameriško vojsko razvil v času vietnamske vojne v šestdesetih letih prejšnjega stoletja. Topničarji v helikopterjih, ki so marince dovažali in izvažali iz pragozda, so potrebovali učinkovitejše avtomatsko orožje, ki bi vietkongovce zasulo s točo krogel. Inženirji so v želji po višji kadenci – hitrosti streljanja – odšli do kolegov v letalskem oddelku, kjer so imeli 20-milimetrski letalski top M61 vulcan. Minigun je tako pomanjšana inačica letalskega kanona, ki ga je GE zasnoval desetletje prej, v petdesetih. Po drugi svetovni vojni je nastopila doba reaktivcev in višje hitrosti letenja so bile za tedanje 'počasne' letalske topove preveč. Glavna atrakcija rotirajočih orožij pa je ravno zelo visoka hitrost streljanja, ki je posledica samosvojega delovanja. Cevi se sučejo okoli osi, ki gre skozi središče orožja. Medtem ko ena strelja, se iz tistih za njo izmetavajo tulci, v one pred njo pa se že vlagajo novi naboji. Četudi strelja le ena cev naenkrat, se proces polnjenja in praznjenja odvija v vseh hkrati. Drugi razlog za urnost je, da imajo cevi več časa za ohlajanje. Tako miniguni dosežejo absurdno visoke hitrosti streljanja, tja do 6000 izstrelkov na minuto (to je sto na sekundo), čeprav se jih ponavadi uporablja pri kadencah med 2000 in 4000 na minuto. Običajni mitraljezi zmorejo med 600 in 1000! Obstaja pa nekaj težav. Taka orožja potrebujejo zunanji pogon, ponavadi elektromotor. Takisto so precej težja od enocevnih. To je razlog, da so slednjim odstopila mesto na prelomu v 20. stoletje.

Rodila so se namreč že leta 1861, ko je ameriški inovator Richard J. Gatling sestavil desetcevno izvedenko, ki je po njem dobila naziv gatlingov mitraljez. 'Zunanji pogon' je bil v tem primeru človek, ki ga je gnal z ročico. Izumitelj ga je razvil, da bi zmanjšal število vojakov in s tem žrtve, a kot vemo, so strojnice klavnico le še povečale. Gatlinge so uporabljali v ameriški državljanski vojni in kasneje v mnogih konfliktih, od Afrike do Japonske, kjer so industrializirane dežele z njimi nadvladale domorodne upornike. Do prve svetovne vojne so nato zaradi okornosti izginili, nakar jih je oživil General Electric za rabo v pritrjenem načinu na vozilih, letalih in ladjah, kjer teža in elektrika nista problem.

Sta pa težava, če bi hoteli tako reč držati v rokah. Že sama po sebi bi tehtala okrog dvajset kilogramov, predvsem pa bi odsun ob rešetanju strelca gladko odnesel v tri krasne. Filmske inačice so streljale slepe naboje! Edina opcija za domačo uporabo je pritrditev na vozilo. To je, če imate srečo in uspete na redkih dražbah dobiti katerega od okrog ducata civilnih minigunov, ki so jih napravili pred letom 1984, ko so jih v Čezlužju prepovedali za nevojaško rabo. In bolje, da tam ostane, kajti v Sloveniji nanj ne gre misliti.

Za podoživljanje Švarcijevega mamojebstva je tako treba poseči po airsoftovski izvedbi. Izdeluje jih več podjetij, najbolj udarno prodajajo pri ameriškem Echo1, za katerega jih sestavlja japonski CAW. Slabih sedemnajst kil težka pošast izpljune več tisoč kroglic na minuto in kantico s 1700 kroglicami pozoblje v pol minute. Na YouTubu imate video, kjer z njimi praktično prepolovijo lubenico. Cena? Sitnica, 3500 dolarjev plus davek. Ampak če držati tako čudo v rokah niso sanje vsakogar, ki je odrasel ob televiziji in Doomu, pa tudi ne vem. *(ag)*



Jelenov Janez



Slovenija ni prijazna dežela za kmetovanje. Z izjemo prekmurskih ravnic in redkih kotlin smo hriboviti in gozdnati. Tudi obsežnost naših kmetij je daleč pod evropskim povprečjem. To pa nadebudnih obdelovalcev zemlje ne ovira, da se ne bi nonstop opremljali s hudo mehanizacijo. Postavljanje s traktorji je enako zagrizeno kot pri bolj običajnih jeklenih konjičkih in celo tisti, ki obdeluje borih pet hektarjev, ima pri hiši vsaj dva, raje tri. Toda z roko na srcu je treba priznati, da je pri večini vozni park dokaj star. Malo zaradi tega, ker so te delovne zverine ustvarjene, da prenesejo dolga leta zlorabe, nezanemarljivo pa je tudi dejstvo, da se cena spodobnega traktorja giblje tam nekje kot osnovni modeli porschejev. Če bi kupil cenejšega, bi bilo enako, kot če bi si omislil trabanta.

Tvrdka Zetor, med splošno populacijo prva asociacija na besedo traktor, agrokulturnikom že davno ni več aktualna izbira, dočim srbski IMT leži na smetišču zgodovine. Štejejo Fendt, Deutz, Massey Fergusson, Claas in Steyr. Ter, jasno, John Deere.

Prav ta ameriški izdelovalec se je na zadnjem kmetijskem sejmu v Hannovru, ki je potekal novembra lani, okitil s prestižno nagrado 'traktor leta 2012', ki jo podeljuje dvajset evropskih kmetijskih magazinov. Prislužil si jo je z modelom 7280R. Seznam opreme, ki so jo Američani nabutali v zeleno-rumenega delavca, se bere prav vesoljsko. Devetlitrski dizelski motor powertech PVX iz sebe iztisne 280 konjskih sil in 1305 newtonmetrov navora. S sistemom Intelligent Power Management se zna samodejno dvigniti do 310 konjev pri posebnih obremenitvah, recimo vožnji v hrib ali težki vleki. Na voljo so trije različni polavtomatski menjalniki s po dvajset prestavami za naprej in nazaj. Vsi zmorejo delovati tudi v samodejnem načinu, tako da prilagajajo prestavno razmerje in moč motorja glede na delovne potrebe in hitrost. Računalnik hkrati nadzira prenos moči na posamezna kolesa stalnega štirikolesnega pogona. Glede na hitrost zavijanja je sposoben spremeniti celo naklon koles na podlago in z večjim oprijemom izboljšati bočno stabilnost. Ta je zlasti pomembna pri vožnji na cesti, po kateri zelenec leti s 50 km/h.

Neposredne mehanske navezave volana in koles ni, vse opravi elektronika, zato ga šofiraš dobesedno z enim prstom.

Včasih pa ne potrebuješ niti tega. Vožnja po njivi je večinoma sestavljena iz premikanja v enakomernih razmikih in v čimbolj ravni črti. V ta namen lahko vklopiš lasersko ali satelitsko voden sistem, na katerem le določiš kontrolne točke, nakar zverina ostalo opravi sama. Celo tako pametna je, da zna samodejno kompenzirati vlečenje vstran, ki ga povzroči priključek ali konfiguracija terena. John Deere se hvali, da njihov sistem odpravi prekrivanje obdelovanja za več kot devetdeset odstotkov, kar prihrani tako delovne ure kot vse dražjo nafto.

Pogled v kabino 7280R je zato primerljiv kabini kakega aviona. Plejada gumbov in ročic, med katerimi kraljuje zaslon na dotik, niso nekaj, kar bi v traktorju pričakoval običajen človek. Kljub temu proizvajalec trdi, da se delu s traktorjem v nekaj urah privadi tudi začetnik, nakar samo odkriva nove in nove možnosti. Radio, ki podpira standard bluetooth za prostoročno telefoniranje, je serijski, tako kot samodejna klimatska naprava. Za odpravo tresljajev pa skrbi hidravlično vzmetenje, na katerem počiva vsa kabina.

Žal tak vesoljski stroj v našem prostoru ostaja mokre sanje. S tristokonjsko pošastjo na naših njivicah dobesedno nimamo kaj početi. Celo največji prekmurski kmetje imajo enostavno premalo zemlje, da bi ga lahko povsem izkoristili, zato so zadovoljni z manjšimi modeli in z ne toliko dodatne opreme. In čeprav ne bi bili, bi morali biti hudi kulaki, da bi si nakup lahko privoščili. Cena je sicer odvisna od tega, kaj navesiš nanj, toda nov 7280R stane okrog tristo evrskih tisočakov, rabljenega pa dobiš za sto jurjev ceneje. To je toliko kot lamborghini aventador. Kaj bo poželo več zavistnih pogledov? Drugi pri hormonikaših, prvi pri harmonikaših ... *(qt)*



TV Slovenija s prvim junijem resno v HD

S prvim junijem se je programski shemi ponudnikov kabelske in IP-televizije pridružil stalni `signal TV Slovenija v HD. Doslej so vsi že oddajali poskusni kanal, na katerem se je vrtel izbor oddaj, zdaj pa se je testno obdobje končalo. Prvi in drugi program nacionalke bosta uporabljala ločljivost 1080i in bosta del standardnega paketa, torej brez doplačila. Večina oddaj bo še vedno nastajala v standardnem formatu PAL, prispevki, posneti v novi tehniki, pa bodo jasno označeni. Nadgradnja je tolikanj bolj razumljiva zaradi evropskega nogometnega prvenstva in londonske olimpijade, kar marsikomu predstavlja razlog za zamenjavo starega sprejemnika. Tistim, ki nacionalkin program spremljate po digitalnem antenskem omrežju (DVB-T), pa visoka jasnina še nekaj časa ne bo na voljo. Tehnične podrobnosti so objavljene tudi na MMC RTV.

Facebook bi rad imel lasten telefon

Lahko imaš še tako dober softverski servis, na kraju je izkušnja še vedno odvisna od hardvera, skozi katerega dostopaš. Applova prednost je točno v tem, da ima čisto vse komponente pod eno marelo. Google prav tako sramežljivo tipa v hardversko smer, najprej z linijo mobilnikov nexus, nato z nakupom Motorole, zdaj z miniračunalnikom chromebox, pripravlja pa takisto lastno tablico in celo televizor. Željo po lastni železnini ima tudi Mark Zuckerberg, saj sto milijonov uporabnikov vsakodnevno ždi na Facebooku ravno z mobilnikom. Prav nič na skrivaj je v ta namen zaposlil več bivših Applovih inženirjev in se povezal s tajvanskim HTCjem. Želja je v roku enega leta ustvariti svojemu družabnemu omrežju namenjen telefon. Ta naj bi bil osnovan na Androidu, vendar vseeno drugačen od množice ostalih. Potihem ima FB celo večje ambicije, saj krožijo govorice o morebitnem nakupu Nokie ali Rima (BlackBerry). Denarja jim ne ne manjka.

Igra prestolov kraljuje tudi med sandokani

Po podatkih tvrdke Big Champagne, ki se med drugim bavi z merjenjem in analizo prometa po torentih, bo HBOjeva uspešnica nesporni letošnji prvak med najbolj piratiziranimi šovi. Peti del druge sezone je k sebi pretočilo vsaj dva in pol milijona ljudi, skupno število pa je že preseglo lanskega zmagovalca, šesto sezono Dexterja. Analitiki hkrati opozarjajo, da taki razširjenosti po omrežjih P2P botruje več dejavnikov. Od tega, da je ciljna skupina ravno tista, ki najraje zaplava v gusarske vode, do splošne nedosegljivosti nadaljevanke na alternativnih legalnih virih, recimo v ZDA priljubljenih servisih Itunes, Hulu in Netflix. HBO Go, ki edini dobavlja vsebino digitalno, je namreč dostopen le tistim, ki so na HBO že itak naročeni. Šefi na največjem plačljivem kanalu zadeve ne komentirajo. Glede na pretekle izkušnje, ko so dokazano mesece pred prvim predvajanjem sami v omrežje spuščali pilote novih nizik, verjetno gledajo na to kot na brezplačno reklamo.

Liga prvakov na novem Telekomovem TV-kanalu

Telekom Slovenije prek hčerinske družbe TS Media septembra vstopa na področje komercialne televizije s programom Planet TV, ki bo del prvega multipleksa in torej zastonj na voljo vsem Slovencem. Njihov paradni konj bo prenos tekem najelitnejšega nogometnega prvenstva UEFA Champions League, in to prvikrat v HD-tehniki. Pri tem bodo imeli Siolovi naročniki možnost izbirati, katero od vzporednih torkovih in sredinih tekem si bodo ogledali. Preostali bodo dodatne dvoboje lahko gledali na Sport Klubu ob sredah. Ligo prvakov bo moč spremljati tudi na terenu prek mobilnega servisa TViN. Siolovci zastonj, drugi pa za nekaj evričev. Telekom je zakupil pravice za tri leta. Letošnja sezona ne bo 3D, naslednja pa morda.

iOS 6 in macbook z razločljivostjo 2880 x 1800

Apple je na svoji tradicionalni konferenci 11. junija najavil prihodnjo izdajo mobilniškega sistema iOS. V šesti reviziji bo še večji poudarek na glasovni pomočnici Siri, ki bo bolj izpopolnjena, modrejša, večjezična, dostopna tudi na aktualnemu ipadu in povezljiva z avtomobilskimi sistemi večjih proizvajalcev. Po brezšivno vključenem Twitterju prihaja zdaj še neprestano povezan Facebook. Frišnih bo vrsta telefoničnih operacij, končno bo moč mailu dodajati priponke, priloženi bodo novi Applovi zemljevidi, ki bodo nadomestili obstoječe Googlove in bodo delovali tudi kot navigacija, aplikacija Passbook bo shranjevala razne kupončke in kartice zvestobe ... Malenkostnih popravkov bo čez sto, nadgradnja pa bo na voljo le za naprave zadnjih generacij, med katerimi prvega ipada ne bo. Izid je napovedan za jesen, bržda ob splovitvi naslednjega iphona. O njem na dogodku ni bilo niti besede, je pa dovolj gotovo, da bo imel rahlo večji displej, a le v višino, saj bo po novem v razmerju 16:9 (1136 x 640). Nadalje so predstavili tudi prenovljeno linijo prenosnikov air in pro, ki so prišli v prodajo že koj naslednji dan. Vsi so dobili aktualne Intelove procesorje ivy bridge, USB 3 in več bajtov ter hercev, dočim je največji premik doživela 15-palčna profesionalna serija, ki ima po novem zaslon retina z razločljivostjo 2880 x 1800! Dotični model odpravlja mehaniko, saj je odslovil diske in optične pogone, zaradi česar je pol kile lažji in pol centimetra nižji.



Največja hotnica novih macbookov pro je petnajstica z zaslonom retina. Cena tadražje izvedenke je okoli treh tisočakov. Sedemnajstice pa ni več.

Od julija naprej bodo vsi maci prizeto opremljeni z novim OS Xom, zvanim Mountain Lion. Ta bo še bolj integriran z iCloudom (iz aplikacij se bo neposredno dostopalo do oblačne shrambe), omogočal bo sprejemanje pošte med dremežem, imel poenoten sporočilnik, uvedel Game Center in dodal čuda izboljšav.

Spet cenejše telefoniranje iz tujine

Da telekomi na račun mobilnega gostovanja neupravičeno služijo mastne denarje, je splošno znano dejstvo, ki mu je Evropska komisija že pred petimi leti na pobudo evropskega parlamenta kanila napraviti konec. Po petih letih smo dobili novo uredbo, ki bo veljala do leta 2017 in postopno niža najvišje cene, ki jih smejo zaračunavati operaterji za večino storitev znotraj EU, od odhodnih in dohodnih klicev ter sporočil SMS in MMS do mobilnega prenosa podatkov. Prav na to določilo, ki doslej sploh ni bilo regulirano, so parlamentarci še posebej ponosni. Od prvega julija letos tako v tujini za prenesen megabajt podatkov ne boste smeli plačati več kot 70 centov. A to je šele prvi korak, kajti s prvim julijem 2014 naj bi cena padla na 20 centov za megabajt. Prav tako naj bi se povečala fleksibilnost pri izbiri operaterjev za gostovanje. Preprosteje povedano, Komisija skuša na območju Unije vzpostaviti enoten trg mobilne telefonije, na katerem bolj ali manj enakovredno tekmujejo vsi ponudniki, tako tisti z lastno infrastrukturo kot virtualni. Kar pa ne velja za klice iz drugih dežel. Hrvaška je trikrat dražja, Egipt in Turčija pa desetkrat. Povzetek cen brez DDVja oziroma njihovih sprememb v prihodnjih dveh letih je takle:



Prenos podatkov po tujih mobilnih omrežjih je in bo kljub prihodnjeletnim pocenitvam še vedno (pre)drag za brezskrbno rabo. Pošiljanje takega MMSa prijatelju še gre, uporaba Guglovih zemljevidov, ždetje na FBju in redno čekiranje pošte pa zna hitro koštati več desetakov, celo stotakov.

	zdaj	1. julij 2012	2013	2014
1 MB	ni omejitve	70 c	45 c	20 c
odhodni klici	35 c	29 c	24 c	19 c
sprejeti klici	11 c	8 c	7 c	5 c
SMS	11 c	9 c	8 c	6 c

Facebook – namesto zlatih jajc klopotci?

18. maja so Zuck in kompanija pričeli z javno prodajo svojih delnic. Upali so, da bodo tako vrednost podjetja spravili na več kot sto milijard dolarjev, a se jim je zataknilo. Povpraševanje je bilo precej umirjeno, cena, ki bi naj po napovedih skočila celo nad 60 dolarjev za delnico, pa se je vrtela pri dobrih tridesetih, nakar je začela znatno padati. V borih štiriindvajsetih urah so kupci izgubili več kot dve milijardi dolarjev oziroma približno en slovenski proračun. V naslednjih dneh je cena precej nihala in je v trenutku, ko pišemo prispevek, pri 26 dolarjih. Au.



18. maja so pri Facebooku proslavljali in se nadejali znatne injekcije novega denarja. Nasmeh je postal grenak že po 24 urah, ko so delnice padle kar za deset odstotkov pod nominalno vrednost.

Zatona socialnega omrežja ne gre pričakovati, saj so še vedno vredni prek 56 milijard $. Vseeno pa je petnajstodstotni padec vrednosti sprožil alarm v glavah investitorjev, ki so se Marka spravili tožit, češ da ni razkril vseh podrobnosti o podjetju, povezanih z javno prodajo. Na zatožni klopi so iz istega razloga znašle banke, ki so prodajale delnice, saj naj bi ravno one prikrivale informacije malim delničarjem. Recimo da zaslužki, ki jih FB dobiva od reklam, v zadnjem letu znatno upadajo. Tudi zato, ker na mobilnikih, ki predstavljajo vse večji delež dostopa do omrežja, ni ekonomske propagande.

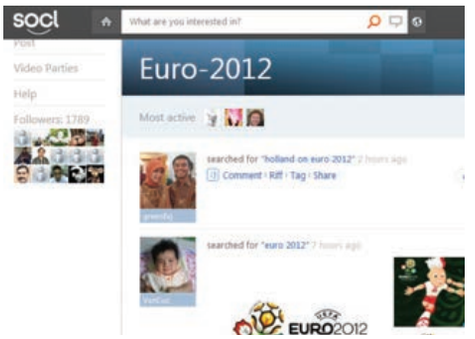
Denarčke od mobilnih uporabnikov bi znal zato izvabiti na hitro napovedani App Center, tržnica, na kateri bo moč kupovati aplikacije tako za brskalniško kot mobilno rabo. Razvijalce pa kanijo pritegniti ravno z velikim številom potencialnih kupcev. Za razliko od prvega poskusa bolšjaka, ki se ni prijel, se kanijo zgledovati po uveljavljenih tekmecih, kot sta App Store in trgovina Play, le s pomembno razliko. Nakupe bomo opravljali izključno s Facebookovimi krediti, ki so že zdaj edini plačilno sredstvo v igricah. Ob tem si bo družabni gigant od vsake transakcije odgriznil trideset odstotkov. Glavni hec je, da te bodo ob nakupu mobilne aplikacije, ki zahteva namestitev, preusmerili v Applovo ali Googlovo trgovino in pri tem vseeno pokasirali provizijo. Bo to pripomoglo k vrednosti delnic? Dvomimo. Raje kupujte zlato in srebro.



Naša stran na Fejsiču je že dobila gumbek, s katerim lahko pospešimo vidnost objav. Gotovo bo opcija kmalu na voljo tudi fizičnim uporabnikom.

So.cl, Microsoftov družabni krneki

Zabavi z deljenjem vsebin med uporabniki se je pridružil še Microsoft. So.cl je projekt njihove raziskovalne skupine Fuse Labs in naj bi bil predvsem razširitev iskalnika Bing. Uporabniki bi namreč delili iskalne rezultate, debatirali o njih in jih ocenjevali. So.cl naj bi torej imel več skupnega s Pinterestom in ne bi konkuriral Facebooku ali Googlu+. Za prijavo je moč uporabiti Facebook Connect ali obstoječi račun Windows Live, vse povezave, slike in videi, ki jih bo uporabnik delil, pa bodo privzeto javni, razen če jih bo označil kot zasebne. Naročiš se lahko na posamezna področja zanimanja, ki jih potem spremljaš v toku in komentiraš. Problem nastane, ker iskalni rezultati uletavajo tako pogosto, da jih je skorajda nemogoče beležiti. Problem je v omejenem filtriranju, zlasti pa v dejanski povezanosti s področjem. Nemara bi uporabniško ocenjevanje zadetkov zmedo ublažilo. So.cl omogoča tudi 'videozabave'. Po imenu bi človek sodil, da se pod imenom skriva konferenčni klic, a gre le za pisno debato, v katero lahko uporabniki lepijo najdene videoposnetke in vse skupaj shranijo za kasnejšo rabo. Zanimivo je, da pravila uporabe določajo, da moraš biti starejši od osemnajst let, kar bi znalo pomeniti, da



Napraviti družabno omrežje iz iskalnih rezultatov je ideja, ki bi jo pripisal alkoholizirani skupini. Ni slaba, a je trenutno pod hlapi tudi izvedba.

bodo tolerirane bolj radožive vsebine. Ali pa tudi ne, kajti Fuse Labs pravijo, da so njihova ciljna skupina v prvi vrsti študenti in zaposleni na univerzah, šele za njimi pride splošna javnost. Kot njeni pripadniki prave uporabnosti sistema zaenkrat še nismo odkrili, pa tudi znalci, ki smo jih povabili k testu, so bili precej ravnodušni. Microsoft sicer hiti zagotavljati, da gre trenutno zgolj za eksperiment, ki se mora v produkcijske namene šele izkazati. A čeprav izvzamemo Facebook in G+, sta tu Tumbr in Pinterest, ki nalogo opravljata bolje. Sploh slednji.

Najlepši dan za gejevskega superheroja

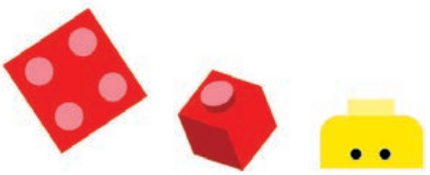
Na, pa je padla še zadnja trdnjava pravomoškosti. Homofobne šale na stran, v 51. številki stripa Astonishing X-Men, ki izide 20. junija, bo pred oltar stopil pri nas nepoznani superjunak Northstar, za katerega je delodajalec Marvel že davnega leta 1992 razkril, da je gej. Z boljšo polovico Kylom, ki nadnaravnih moči nima, bosta usodni da izrekla v zvezni državi oziroma mestu New York, kjer so v resničnem svetu poroke med istopolnimi partnerji legalizirali leto osorej. Za Marvel bo to prva taka ohcet, sicer pa gejevski možje in žene v pajkicah v popularnih (mainstream) stripih že dolgo niso več redkost in predmet zgražanja dušebrižniških organizacij. Med liki konkurenčnega striparskega založnika DC Comics ima raje češplje kot banane denimo Kate Kane iliti (druga) Catwoman, pred kratkim pa so naznanili še, da kanijo v okviru vnovičnega zagona širnega superjunaškega vesolja, ki še vedno traja, spolno usmerjenost spremeniti Alanu Scottu, enemu od Green Lanternov. Batman in Robin? Eh, zanju uvidevni bralci itak že od nekdaj sumimo, da sta toplovodarja. Čestitke!



Temnopolti Kyle je običajen človek, dočim si mutant Northstar, čigar pravo ime je Jean-Paul Beaubier, lasti sposobnost malodane svetlobne hitrosti.



Uresničevalnik legosanj



LordFebo se tokrat spogleda z linijo lego kock za sladokusce, katere idejni avtorji so nadobudni amaterski ustvarjalci, k udejanjenju pa pripomorejo navijači.

Glas množic je redkokdaj uslišan, saj je često natiho momljan in premalo složen. A ko se gmajna poveže v ožje skupnosti, lahko njeno mnenje doseže neverjetne uspehe. Iz tega izhaja internetni fenomen, imenovan crowd funding oziroma financiranje s strani množic. O tem sodobnem poslovnem modelu, s katerim se najbolj povezuje stran Kickstarter, smo pisali prejšnji mesec. Tokrat štorijo nadaljujemo s sličnim projektom, ki od komune terja le glasove, ne denarja.

Predzgodba se je pričela leta 1997, ko je japonski industrijski oblikovalec Kohei Nishiyama pognal agregator ustvarjalnosti oziroma uresničevalnik dobrih zamisli, ki bi rabil kot vmesna raven med samostojnimi kreativneži in obrtniškimi delavnicami ali manjšimi tovarnami. Zato ga je poimenoval Cuusoo, kar po naše pomeni sanjarjenje. Dizajner celostno zasnuje izdelek, torej tako funkcionalnost kot formo, nakar ljudje glasujejo in širijo glas z namenom, da se najde fabrika, ki bi bila pripravljena iti v serijsko proizvodnjo. Od ustanovitve so na ta način udejanjili že sedemdeset idej, od pametne denarnice in stajliš cokel do osebnih računalnikov ter budilk. Delovanje je pošteno in koristi imajo vsi. Izumitelj je soudeležen pri zaslužku, delavnica dobi kompleten načrt z domala zajamčenim uspehom, javnost pa je bogatejša za izviren artikel. Ni čudno, da v Cuusooju sodeluje tri tisoč oblikovalcev, petsto podjetij in številne univerze, dočim je bil projekt deležen mnogih državnih nagrad.

Legopredlogi gmajne

Dotični Tokijci so se pred nekaj leti povezali z Danci in spočeli vejo Lego Cuusoo, katere cilj je s pomočjo skupnosti materializirati dobre kockaste predloge. Pravila so sledeča: legoidni ljubitelj sestavi ali računalniško izriše domiseln model, ga podrobno popiše, nakar rulja zanj glasuje. Če pridobi 10.000 glasov, Legova komisija, ki jo sestavljajo tako oblikovalci kot člani uprave, idejo preuči. Lahko jo požegna in spravi v proizvodnjo, pri čemer avtorju pripada odstotek od dobička, ali jo argumentirano zavrne.



Lego Noč neumnih mrtvecev bi bil zaradi obilja edinstvenih stričkov prava hotnica za zbiratelje legovih figuric. A Dancem se zombiji ne zdijo primerna tema. Skupnost je bila razočarana!

Folk seveda prijavlja vse mogoče. Največ je v 3D-programih na brzino skupaj vrženih osnutkov za filmske in igrarske svetove, ki segajo od Dr. Whoja in Kremenčkovih do Angry Birds in Maria. Mnogo je japanskih tematik, kot so razni mechi in drugi liki iz risank, ter modelčkov avtomobilov, ladij in raket. Nekdo je celo zložil lancio delto integrale! Ne gre niti brez priljubljenih vinjet, malih, 8 x 8 čepkov velikih prizorov iz življenja. Nadalje so ljubitelji Legove arhitekturne serije nanizali vrsto maket znanih stavb. Primerov je neskončno, a dobršen del od štiri tisoč prijav je šodr, ki ne doseže niti sto glasov. Za podporo ideji se moraš itak registrirati in napisati kak stavek, zato obiskovalci ne lajkajo vsega počez.

Legoizdelki gmajne

Večinskemu plevju navkljub pa se najdejo orenk razdelani, iz zaresnih kock sestavljeni predlogi. Da je portal ploden, dokazuje že troje uresničenih sanj. Februarja lani je izšel prvi projekt Lego Cuusoo, in sicer Shinkai 6500, znameniti japonski batiskaf. Temu je leto kasneje sledil še en modelček vrhunskega japonskega inženiringa, prepoznavna sonda Hayabusa. Izdelka obljubam navzlic nista prišla na zahod, zato sta iskana roba med ljubitelji. Ti so pripravljeni za tak legoidni statusni simbol plačati celo trikratno ceno, torej 150 evrov. Tretji zmagovalec te butične linije pa je postal minisvet iz kockavega špila Minecraft. Zamisel štirih avtorjev je kvoto podpisov dosegla v rekordnih dveh dneh in Danci so komplet hitro požegnali. Kolikšna je bila naklada 35-dolarske škatle, ne povedo, toda na Amazonu je bila brž razprodana, zato je do nadaljnjega ni več mogoče kupiti.

Deset tisoč potrditev seveda ne pomeni, da bo čez teden dni iz strojev že letela nova plastika. Lego je v zadnjem času zavrnil dve zanimivi ideji, ki sta v javnosti poželi dovoljšno podporo. Prvi je košarico dobil napad zombijev iz filma Shaun of the Dead. Ker tematika ne gre vkup z osredotočenostjo blagovne znamke na starostno skupino od šest do enajst let, plastičnih nemrtvih ne bo. Enak razlog je komisija navedla za vesoljsko ladjo Serenty iz TV-serije Firefly. Zdaj na sodbo čakajo Zelda, avtomobil delorean iz Back to the Future, plovilo Rifter iz špila EVE Online in posrečeno divjezahodno mesto.

Če ti je kockasta plastika ljuba in čislaš več kot le po načrtih sestavljen modelček, le skoči na stran *Cuusoo.com*. Čeprav je servis nekam nedodelan, gre take omogočevalnike in spodbujevalnike domišljije podpirati. Navsezadnje, le kam pridemo brez nje?



Tile štirje predlogi so nabrali dovolj podpisov in so v pričakovanju odgovora od Legovih kravatnikov.



Ker je Cuusoo japonski projekt, sta bila od tam tudi njegova prva sadova. Shinkai 6500 je globokomorski batiskaf, Hayabusa pa ionsko gnana sonda, ki je prva pristala in se vrnila z asteroida. Amazon ju prodaja za nenormalno ceno.



Minecraftov komplet ima 480 kosov, vendar gre zvečine za enočepne delčke, celo ploščice tretjinske večine. Za tako miniaturnost se je odločil šele Lego, kajti v izvirnem predlogu so bili osnovni gradniki klasične kocke 2x2.

Igre za: računalnik • igralne konzole • prenosne konzole • igralni pripomočki in ostale dobrote

IGABIBA.SI

- dostavlja brezplačno pri nakupih nad 30€
- naročila do 16:00 ure odpošlje še isti dan
- tudi na Facebooku, kjer vsak teden nagradni kviz z eno, ali več igrami za nagrado



PC		KONZOLE		OSTALO	
Street Fighter X Tekken	36,00 €	Max Payne 3	63,00 €	Cyborg M.M.O. 7 Gaming Mouse	110,00 €
Angry Birds: Space	14,00 €	Prototype 2	54,00 €	Frag FX™ Shark / ps3, pc, mac	75,00 €
SWTOR 60 day time card	25,00 €	Dirt Showdown Hoonigan Ed.	54,00 €	Sony Wireless Stereo Headset / ps3	95,00 €
Crysis 2	14,40 €	Mortal Kombat Komplete Ed.	35,00 €	LEGO Alien Conquest: Tripod Invader	24,00 €
Witcher 2 Enchanced Ed.	27,00 €	Sniper Elite V2	45,00 €	LEGO NINJAGO: Turbo Shredder	29,00 €
Agricultural Simulator 2012	14,50 €	Madagascar 3 Europe's Most W.	45,00 €	LEGO Harry Potter: Hagrid's Hut	49,00 €

E-KUPON ZA POPUST PRI NAKUPU
Najdete ga na Igabibini Facebook strani!

Philips predstavlja tri nove modele slušalk, oblikovanih za igranje računalniških iger

Modeli **PC Gaming Headsets SHG7210, SHG7980 in SHG8000** se ponašajo z vrhunsko kakovostjo zvoka, natančnim vgrajenim mikrofonom in inovativnim dizajnom, ki zagotavlja popolno udobje.

Uporabniki se lahko popolnoma prepustijo igrinemu vzdušju, saj bodo jasno slišali besede svojih soigralcev in ujeli vse zvočne podrobnosti igre, kot so posamezni koraki in premiki nasprotnikov.

Naglavni trak je poljubno nastavljiv. Blazinice slušalk so oblečene v usnje, kar preprečuje boleča ušesa in zmanjšuje pritisk slušalk na glavo. Uporabljeni so lahki materiali, zato jih lahko igričarji uporabljajo ure in ure. Zaradi nastavljivega mikrofona, ki je opremljen s posebnim preprečevalnikom hrupa iz okolice, naglavna naprava igralca med dogajanjem ali pogovorom s soigralci ne ovira. Na voljo pa so slušalke z majhnim, a visoko občutljivim mikrofonom, in slušalke s snemljivim ali zložljivim mikrofonom.



Doživi popoln zvok v svoji najljubši igri.

Najbolj zahtevnim igralcem je namenjen model **Pro Gaming Headset SHG8000**, opremljen s 360-stopinjskim, zložljivim mikrofonom in 40-milimetrskim pogonom.

PHILIPS

dovršeno in preprosto



E3 2012: KOTEL NA ZMERNI TEMPERATURI

Electronic Entertainment Expo, prvi od treh velikih letošnjih igralskih sejmov, je mimo. Sneti otipa vročico, ki so jo povzročile nekatere velike napovedi, a tudi mrzlino, zažrto v skalovje na tej gori, ki bruha špile.

Ko grem na E3, vem, česa ne smem početi. 1. Ne zajebavam Mehičanov, črncev, Kitajcev in sploh nikogar, ker je gromozanska metropola Los Angeles eno tistih mest, kjer imajo celo stare mame več oborožitve kot mi, miroljubni Evropejci. 2. Pazim, kakšne barve oblačila nosim, da kak gangbanger moje nove purpurne kamižole in zlatih bregeš ne zamenja za insignije konkurenčne tolpe. 3. Ne uporabljam javnega prevoza, ker se z njim vozijo samo klošarji in cipe – če nočem stakniti hepatitisa C, bradavic in HIVa, si omislim lasten prevoz, kot je v LAju navada. 4. Ne sekiram se zaradi cen, ker dolarji v ZDA pojemajo svetlobno hitro. Stvari so se podražile, razmerje med valutama je nam neugodno in na vsako ceno je treba prišteti davek zvezne države, *handling fee*, napitnino ter stroške iz drobnega tiska. In 5. Nimam dlak na podlakteh, ker me Američani, ubrisani na pobritost, čudno gledajo.

Vem pa tudi, do česa bo prišlo. 1. Jetlagan bom tako, da bom vsaj prvi dan hodil okoli kot zombi, zato se potrudim uskladiti urnik in pijem veliko vode. Le ne iz pipe. 2. Prisostvujem brezosebnim konferencam, ki jih moji sodržavljani udobno spremljajo po spletu, srkajoč osvežilno pijačo in zobajoč slastnosti, medtem ko se jaz prepiram z debelim Gamespotovim poročevalcem, čemu ima pol riti na mojem zicu. 3. Udeležujem se sestankov v zatohlih sobicah z izmučenimi razvijalci, ki se zvečine ne odzivajo dobro na vsebinska ter kritična vprašanja. 4. Srečam velikane industrije, kot so Shigeru Miyamoto, John Carmack in Michel Ancel, a stisk roke ni dolg, ker so ikone prezasedene in obdane z bodigardi. In 5. Uvidim, da je je razpored in videz štantov enak kot lani in predlani, še joškarice so najeli iste, le nove cifre ali predpone so dali k titulam.

Bistven je oglaševalski trušč izza vseh oglov, kajti Electronic Entertainment Expo je propagandne narave. Okrogle mize in predavanja so domena prireditev, kot je Game Developers Conference. Tare se poročevalcev, ki sliko in besedo pošiljajo na vse konce Zemlje, avtorje skrbno nadzorujejo marketingarji, ljudje pa se po forumih sproti preklajo, kaj je carsko in kaj apnarsko. Tak je E3: zna iti na živce, a brez njega iztek pomladi ne bi bil tako kokičasto vznemirljiv.

CIFRE. Od 5. do 7. junija je v losangeleškem Convention Centru elektronsko bižuterijo & umetnost na ogled dajalo kakih dvesto iskalcev pozornosti iz sto treh držav. Obiskovalcev je bilo 45.600, kar je tisočak manj od lani. Če se to sliši malo v primerjavi z dvestopetdesettisočglavo množico, ki se zgrne na Gamescom v Kölnu, je to zato, ker imajo na E3 vstop le profesionalci, kot so izdelovalci špilov, trgovci in analitiki, karto za GC pa si lahko normalno kupi vsakdo. Prireditev je vseeno za Los Angeles pomembna, saj stranke zakupijo 30.000 hotelskih nočitev in ustvarijo za štirideset milijonov dolarjev prihodkov.

ŠOV. Deviškega obiskovalca najbolj prevzamejo glasnost, bliskajoči ekrani na vseh koncih, prsate devojke porcelanastih nasmehov, maskote in kak odbit cosplayer, oblečen in pofarban kot najljubši lik iz iger. (Še vedno čakam prepričljiv zergovski rush.) V glavnem se prostori delijo na zasebne čumnate ali dvignjene prostore, kjer se v miru meniš z intervjujanci ali sklepaš posle ... nič-posebnega kvadratne štante z bolj ali manj posrečeno razpostavljenimi konzolami, saj računalnikov na E3ju ni dosti ... ter prizorišča velikih firm, ki se trudijo privleči pozornost z orjaškimi zasloni ter izvenserijskimi prijemi, kot je bila v času Tonyja Hawka skejterska rampa pri Activisionu. Letos je imel Konami strašljivo razdrapan avtobus, gibčna Brazilca sta kazala prijeme iz borilne veščine capoeira, folk se je slikal z verno poustvarjenim Master Chiefom v naravni velikosti, Sega pa je privlekla originalno aliensko kraljico in viličar iz leta 1986 za promocijo Aliens vs. Predator. Najde se tudi kaj za retro-



Ogromni plakat nad vhodom v Convention Center je razobesil EA, notri pa je najbolj raztural Sony, med drugim z geslom "We'll never stop playing". Res je!!



Med iksipsiloni je bilo moč opaziti tudi kakega manj prodornega holivudskega igralca. Zadaj za rumeno plahto pa gandžo poha Snoop Dogg z rasta čepico.



Snail Games USA je ameriška veja kitajske firme, ki se osredotoča na spletne igre. V portfelju imajo tudi MMO Age of Wushu, katerega uradni fris je Jet Li.



Trey Parker in Matt Stone sta prišla oglaševat southparkovsko frpjko, pri kateri plodno sodelujeta. Razvijajo jo Obsidian, avtorji Neverwinter Nights 2.

navdušence, dočim je manjša hala namenjena prodajalcem akcijskih figuric, kineskih bedarij, kot je napihljiva kocka za ipad, s čimer naj bi jo zaščitil pred otroci – mojega sina očitno še niso srečali –, in uscanih gat predrznih srednješolk. Aja, ne, tisto je Tokyo Game Show.

TISKOVKE. Poosebitev E3ja so hrumeče tiskovne konference, vsaka v svoji veliki dvorani, kot je Kodakovo gledališče, ki se odvijejo okrog začetka šova: Microsoftova, Sonyjeva, Nintendova, Electronic Artsova in Ubisoftova. Na njih ti veliki izdelovalci plus založniki napovedo najbolj odmevne izdelke. Z besedami predsednika Sony Computer Entertainmenta America Jacka Trettona: *"Za nas, ki živimo s to industrijo, je to superbowl."*
Microsoft je dal največ poudarka novim epizodam svojih znanih serij za xbox 360 – Halu 4, Gears of War: Judgment in Forzi Horizon, plus izdelkom drugih založnikov, kot so Tomb Raider, Splinter Cell: Blacklist in Black Ops 2, ki bo DLC najprej dobil na xboxenu. Oznanili so takisto Američanom zanimivo možnost ogleda športnih programov mreže ESPN s konzolo, glasbeno tržnico Xbox Music in SmartGlass, o katerem več pišem v postavki 'Povezljivost'.
Sony je iz lastne štalce stavil zlasti na interaktivno knjigo Wonderbook, projekt Heavy Rainovih avtorjev Beyond: Two Souls, preživetveno srhljivko The Last of Us in God of War: Ascension, od drugih pa poudaril Assassin's Creed: Liberation za vito in štiričlanski co-op v Far Cry 3.
Hardversko roso je doprinesel Nintendo z novim wiijem U s par impresivnimi igrami, kot je Zombi U, čeprav njegova začetna nabirka ni zares navdušila, tako kot ne prihajajoča 3DSova. Electronic Arts je bombardiral z Medal of Honor: Warfighter, Dead Space 3, Fifo 13 in NFS Most Wanted ter predstavil servis Battlefield 3 Premium po zgledu konkurenčnega Call of Duty Elite. Za petdeset evrov na Originu, Xbox Livu in PS Storu že dobiš vseh pet razširitev, in to dva tedna pred tistim, ko jih bodo lahko kupili ostali, plus nož ACB-90, dogtage, kamuflaže, boljše mesto na strežnikih in podobne bagatelce. Ubisoft pa je sekal z napovedjo nove tretjeosebne akcijade Watch Dogs, Splinter Cellom, Assassin's Creedom in Just Dancem 4. Tega so promovirale plešoče dečve s prsmi, ki še niso dojile.
No, če so si tiskovke vsebinsko različne, so prijemi enaki. Na velikem odru švicajoči poslovneži ne sparajo s presežnimi izrazi, kot so *revolutionary*, *authentic* in *amazing*, dočim znani frisi iz šovbiznisa plešejo, pojejo in natolcujejo. Microsoft je pripeljal pevca Usherja in ustvarjalca South Parka, Treya Parkerja ter Matta Stona, okoli se je svaljkal Snoop Dogg, ki repa v komadu za Tekken Tag Tournament 2, medtem ko je Ubisoftovo predstavo suvereno vodila igralka in komedijantka Aisha Tyler. Je pa bilo tega manj kot prejšnja leta, ko so na odre tiskovk uletavali kalibri Spielbergovega in Bryantovega kova.

VELIKO NADALJEVANJ, MALO SVEŽIH FRANŠIZ. Bila je to prireditev Policijskih akademij. Tako v smislu streljanja negativcev kot neznanskega števila sekvelov, saj se založniki v kriznih časih še bolj kot prej oklepajo preverjenih receptov. Z lučjo si lahko iskal nove IPje, 'Intellectual Propertyje' ali intelektualne lastnine, kot se temu fletno reče. Sony je imel Beyond ter Wonderbook, Ubisoft Zombi U in Watch Doge, videli smo robotščino Hawken in streljanko Firefall, ostale izvirnice pa so se porazgubile v morju dvojk, trojk, štiric in licenčnic. Kot sam vidiš na prihodnjih straneh, jih je veeeliko. Toliko, da tistih, ki smo jih v reviji vsaj malo podrobneje napovedali, nismo znova obdelovali, naj gre za Ašašina, Black Ops 2, God of War Ascension, The Last of Us ali Sleeping Dogs. Tako kot ne onih, o katerih je bilo zazdaj premalo povedanega, denimo Castlevania: Lords of Shadow 2, o katerem so pokazali le predfilm in povedali, da se bo Drakula vrnil, in Lego City Undercover za wii U, kjer bomo v odprtem legastičnem svetu kot policist lovili zlobneže. Kaj sem že rekel o Policijskih akademijah?



Najprej si prebral San Romero Knights, ker to piše na strateškem mestu. Gre za izmišljeno ekipo v klavščini Lollipop Chainsaw. Želimo si je.

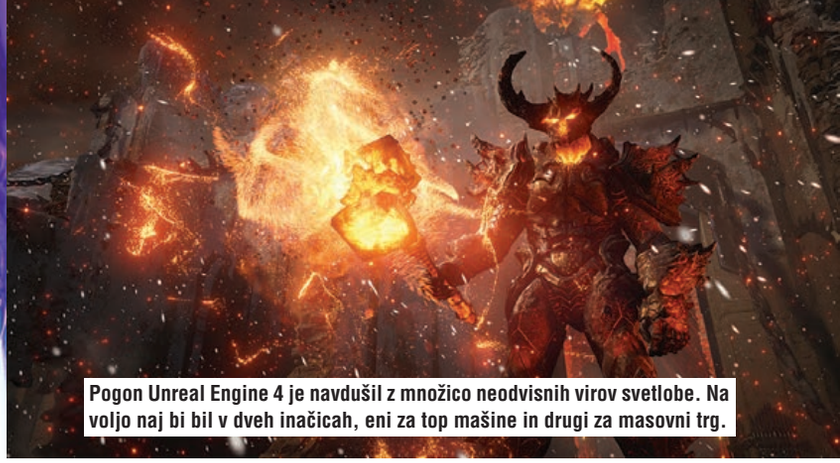


Activision ni imel konference kot Microsoft in druščina. Njihove izdelke so kazali vsi trije izdelovalci konzol, za katere namerava Acti založiti Angry Birds Space.


Ta scena z vernimi dlakami, gubami in paradontozo je iz demonstracijskega filma za Squarov pogon Luminous. Zadaha ni, ker smell blasterja še niso izumili.



Sega, ki je za promocijo Aliens: Colonial Marines privlekla alienovsko kraljico in viličar iz drugega filmskega dela. Škoda, da niso dobili še dvojnice Ripley.



Pogon Unreal Engine 4 je navdušil z množico neodvisnih virov svetlobe. Na voljo naj bi bil v dveh inačicah, eni za top mašine in drugi za masovni trg.

MANJKAJOČI NASLOVI. 'Xboxa 720', ki ima kodno ime durango, in playstationa 4, šifrantsko zvanega orbis, niti nismo pričakovali, saj sta se Microsoft in Sony glede tega izjasnila že prej. Konzoli bosta najverjetneje na voljo koncem 2013. Takisto se nismo nadejali pecejaških najav v slogu novih grafičnih kartic in svežih lastnosti DirectXa v Windows 8. Microsoft se je docela osredotočil na xbox 360 – do te mere, da je pozabil povedati, kako bodo pa zdaj čisto zares do kraja podprli PC-igranje. Mogoče so ugotovili, da so se s požrtimi obljubami minula leta povsem osramotili. Vseeno pa je motila odsotnost določenih velikih titul. Najbolj je presenetil *no-show* Grand Theft Auta V, toda Rockstarov adut ni bil osamljen, kajti takisto so izostali Bioshock Infinite (prestavljen v 2013), Rainbow Six: Patriots (Ubisoft je zatrdil, da ni s projektom nič narobe), Crytekova kinectovska antičnorimska sekalnica Ryse, Final Fantasy Versus XIII, Prey 2 in Brothers in Arms: Furious 4 (to reč naj bi odklopili). Pa, jasno, The Last Guardian, okrog katerega se šušlja, da imajo z razvojem hude težave, Half-Life: Episode 3 in Half-Life 3. Sploh bo ta kdaj?

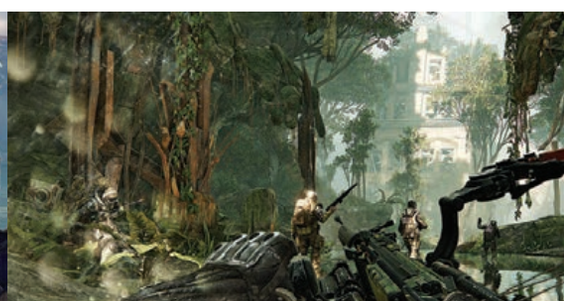
FILMSKOST IN BRUTALNOST. *"Igre so novi filmi"*, smo zapisali nekoč. E3 2012 je to potrdil, a brez tega, da bi se vrnil k osovraženemu interaktivnemu filmu s sukanjem posnetih, slabo odigranih prizorov. Strojna oprema in grafični srčki so že zadosti močni, da ponazorijo gibanje ljudi in obrazno mimiko, ne da bi nam pri tem stale dlake pokonci zaradi *uncanny valleyja*, ko zaznamo, da je oseba na zaslonu umetna. Pri tem je prednjačil nadnaravni triler Beyond za PS3, kjer so za glavno vlogo najeli znano kanadsko igralko Ellen Page. Ta ne bo ponovila lika iz Juna, marveč iz nemara še boljšega, manj znanega Hard Candyja, kjer kot 14-letnica razkriva pedofila. V Beyond na njenem obrazu vidimo sličen bes.
Filmski pa niso le obrazi, marveč tudi gibanje nalik hollywoodskim akcijadam. Recimo v Star Wars 1313, kjer junak med tresenjem okolice zaporedoma strelja sovražnike, jim zavija vratove in jih odpihava v prepade, nakar med zublji pleza po razpadajočem plovilu. Igranje je tu komajda ločljivo povezano z gledalnimi sekvencami. Pustimo ob strani to, da Unchartedov navdih postaja tako močan, da si bodo tretjeosebne akcijade kmalu podobne kot *flip-screen* ploščadarice na spectrumu. Kleč je v tem, da je E3 nadalje zameglil ločnico med interakcijo in opazovanjem.
Ter odpihnil dojemanje, da so igre za otroke, kajti toliko brutalnosti, kot je je bilo videti, ne premore niti Tarantinova duša. Heroji so rezali goltance, nabadali sovražnike in jih krvošpricno streljali med oči, da se je vse skupaj zazdelo neokusno celo meni, ki sem vajen vsega hudega. Kreativni vodja Assassin's Creeda 3 Alex Hutchinson meni, da s tem industrija ustvarja napačen vtis, ker *"v ospredje potiskamo stereotip, ki ni resničen."* Se strinjam, kajti nasilje je na E3ju videti strahovito zato, ker je stisnjeno v kratke, udarne predstavitve, pisane na kožo bombastičnosti šova.

FREE 2 PLAY. IS HERE TO STAY.
V osnovi zastonjske igre, ki se financirajo iz prodajanja dodatnih uslug v slogu opreme in večjih inventarjev, levji delež ljudi še zmerom dojema kot inferiorne. Za to so si vsled zaslužkarskih modelov, kjer je treba za dobro igranje mastno plačati, krive same. Toda F2P se je izkazal v naslovih, kot je odlični World of Tanks, in njegova prodornost je bila na E3ju ter v dneh okrog njega hudo podkrepljena. Brezplačna bo na primer impresivna robotščina Hawken, F2P-projekt kani ustvariti David Jaffe, avtor God of Wara, prihaja CCPjev hibridni MMO Dust 514, najbolj pa je odjeknila novica, da se kanijo v docela free 2 play studio preleviti Crytek, ustvarjalci serije Crysis, ko končajo s trenutnimi škatelnimi zadolžitvami – to so Crysis 3, Ryse in Homefront 2. *"Tam in na internetu je prihodnost"*, meni eden njihovih lastnikov Cevat Yerli. V ta namen delajo na enotni platformi GFACE, na kateri bodo temeljili njihovi naslednji špili, ki bodo imeli proračune med 10 in 30 milijoni dolarjev. *"Trenutni poslovni model polnocenovnih iger in DLCjev bo stranke izmolzel do smrti,"* še pravi Yerli.

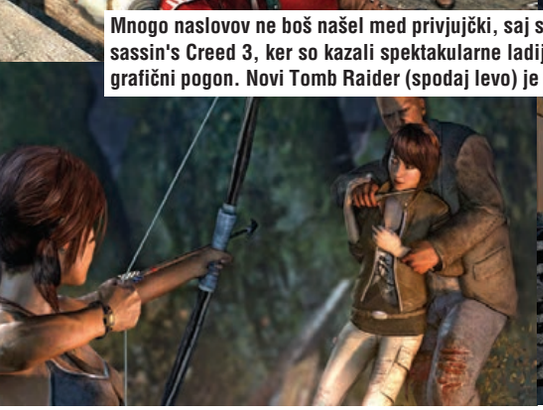
POVEZLJIVOST. *Interconnectivity* je magična beseda, s katero so radi opletali PRovci na E3ju. Vse mora biti medsebojno povezano, da si z izdelki določenega podjetja zaposlen čisto vsak trenutek, naj si pred računalnikom, na sekretu ali v restavraciji. Sem je že pred časom zavil EA, ki hoče svoje serije spremeniti v 'nalinijske univerzume', kjer boš recimo na telefonu razporejal formacije v Fifi in jih nato uporabil, ko boš prišel domov. V enako tarčo cilja Microsoft z na E3ju predstavljeno novostjo Smart Glass, ki omogoča prikazovanje filmov, spletnih strani ter dodatnih podatkov iz iger na zaslonu telefona ali tablice. Takisto je na konektivnost usekan Ubisoft. V opisu Future Soldierja si lahko prebereš o njihovem Ghost Recon Networku, podoben element pa kanijo zapeči v Watch Dogs, kjer naj bi lahko mašine hekal na mobilniku. Sliši se fino, čeprav pričakujemo veliko hrupa za nič v slogu davno napovedanega PSPjevskega vzvratnega ogledala za Gran Turismo 5.







Mnogo naslovov ne boš našel med privjujčki, saj smo o njih pisali pred kratkim in bomo ponovno v raportu z avgustovskega Gamescoma. Dosti pozornosti je požel Assassin's Creed 3, ker so kazali spektakularne ladijske bitke. Deležni smo bili enoigralskega dela God of War: Ascension in Crysisa 3, kjer je prišel do izraza čudoviti grafični pogon. Novi Tomb Raider (spodaj levo) je videti odličen, a so ga prestavili na 2013. Black Ops 2 bo standardno zaslužkarski, tihi hit pa zna biti Sleeping Dogs.









Cosplayerska posadka Tekken Tag Tournamenta 2 je privlačila poglede in razpirala šlice. Na žalost se ji ni zoperstavila ekipa Dead or Alive 5. V blatnem ringu.



Največja strojniška predstavitev je bil wii U, ki jo je opravil haitiški šef ameriške veje Reggie Fils-Aime. Spodaj so številne možnosti rabe novega kontrolerja.

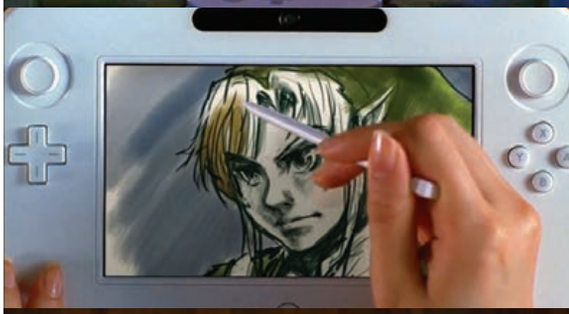
Zato je pri konektanosti še najbolj praktičen Sony s krilatico 'cross', ki označuje večjo povezanost PS3ja in vite. Prvi del tega je direktno večigralstvo, kot ga nudita Wipeout 2048 in Hustle Kings, pridružili pa se jima bosta pretepalki Street Fighter X Tekken ter Playstation All-Stars Battle Royale. Drugi element je raba vite kot kontrolerja za PS3, kar je mogoče v Ultimate Marvel vs. Capcom 3 in bo v LittleBigPlanetu 2. Tretja plat je snemanje položajev v oblak, od koder so dostopni tako na PS3 kot na viti. Četrti 'cross' vidik je odklepanje robe v igri za PS3 in njena raba na viti ter obratno, recimo oblek v UMvC3. Tako dvojnost bo podpiral dvojec Assassin's Creed 3 za PS3 in AC Liberation za vito. Peta odlika pa je, da kupiš igro in jo igraš tako na PS3 kot na viti, kakor je s Hustle Kings, Top Darts in Motorstormom RC.

GRAFIČNA FUTURA. Današnja grafika je postala ... navadna. Ker se je moč trenutne generacije konzol izčrpala, dobivamo zelo slične teksture, učinke in na splošno znan videz. Tudi na PCju, ki je skoraj sceloma povezan z obtelevizorskimi šatuljami. E3 pa je omogočil resen vpogled v to, kakšen zna biti videz naslednje generacije iger. Crytek se je v CryEnginu 3 osredotočil na izgled vode z DirectXom 11, za katero je treba priznati, da je res nemalo mokra. Toda štafeto sta si podajala Square Enix ter Epic. Prvi je pokazal video pogona Luminous, ki je v realnem času cimpral androgine čarodeje, napredne svetlobne efekte, dinamično fiziko in ekspresivne obraze, česar zaščitni znak je postal bradat stric s slabimi zobmi. Ali je to videz naslednjega Final Fantasyja, ne vemo, in takisto vizualije niso bile na ravni predpripravljenih sekvenc, kot so trdili Squarovci. Vseeno pa je bil ogled impresiven. Še bolj je odmevnila demonstracija Unreal Engina 4 s sauronskim bojevnikom, ki se prebudi v vulkanski špilji. Zvezda te predstavitve je bilo globalno osvetljevanje v realnem času, ki se spreminja glede na izbiro materiala in luči v prav tako pokazanem urejevalniku. Demonstracija je tekla na računalniku s procesorjem core i7, grafično kartico geforce GTX 680 in 16 GB pomnilnika. Pogon še niti slučajno ni finalen, zlasti kar se tiče materialov, ki so nekam plastični. Toda ker je Epic kot eden glavnih ponudnikov grafičnih pogonov nedvomno dobro seznanjen s sposobnostmi next-gena, je smiselno trditi, da bodo igre prihodnosti podobne temu, kar smo videli na E3ju 2012.

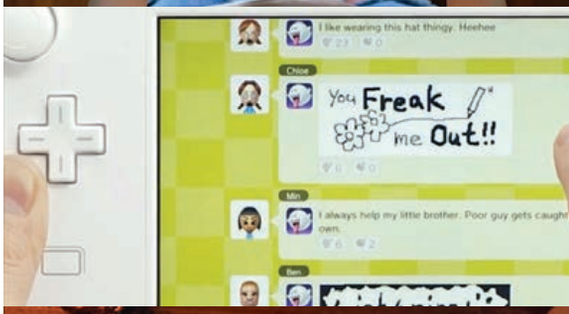
WII U. Za metanje PS3, xboxa 360 in nekoliko šibkejših grafičnih kartic v smeti je prezgodaj, wii pa že lahko počasi roma v rumplkamro. Koncem leta namreč pride njegov naslednik wii U, katerega lastnosti so po razkritju na E3ju uradne.
Naprava bo visoka slabih pet centimetrov, 17 cm bo široka in 27 dolga, kar ni bistveno več od wiija. Tudi stilistično mu bo podobna. Procesor bo IBMov večjedrnik, katerega natančne specifikacije niso znane, zvok obkrožajoč, pomnilnika 8 GB vrste flash, grafični čip pa posebej izdelani AMDjev radeon, ki bo čez HDMI pošiljal sliko do ločljivosti 1080p. Povezljivost bo wi-fijevska in skozi štiri vrata USB 2.0, igre pa bodo domovale na posebnih 12-centimetrskih diskih, na katere bo moč spraviti 25 GB. Filmskih devedejev in blu-rayev naj bi wii U ne predvajal, saj se Nintendo meni s ponudniki tovrstnih spletnih storitev, kot sta Netflix in Amazon Instant Video. Bo pa združljiv s softverom za wii; za gamecube žal ne več. Nanj bo moč takisto priključiti wiijevo periferijo, kot so wiimote, nunčak in balance board.
Kot je moč zaključiti iz predstavitev iger, bo strojna zmogljivost vsaj taka kot od xboxa 360 in PS3. Kot je bil wii po moči med PS3/xboxom in PS2, si bo wii U najverjetneje prisvojil vmesno, samosvoje področje. Tak vtis ne temelji na dokupljivem ploščku wii U pro controller, orenk igralnem kontrolerju z dvema gobicama, ki se močno zgleduje po joypadu za xbox 360. Ta bo jamčil, da bo moč normalno igrati klasične naslove oziroma predelave, kot so Darksiders 2. Zato pa ločenost oznanja privzeta kontrolna metoda wii U gamepad. To je pol kilograma težka brezžična tablica s 15,7-centimetrskim barvnim dotikabilnim zaslonom. Onegaj, ki ga poganja polnljiva baterija, ima ob strani druge gumbe, digitalni križec in analogni gobici, vsebuje pa še žiroskope za zaznavanje nagiba, tipalo pospeška, geomagnetski senzor (kompas), stereozvočnika, kamero, mikrofon in podporo standardu NFC (Near Field Communications). Raba je zato resnično široka, od prikazovanja inventarja in strateške karte do podpore drugega igralca ter vloge TV-daljinca.
Wii U je hkrati konzola, s katero Nintendo dokončno vstopa v internetno dobo. Vzpostavljajo namreč omrežje Miiverse, ki bo brezplačno omogočalo normalno sporazumevanje med igralci oziroma njihovimi risankastimi avatarčki miiji, spremljanje, kaj počno prijatelji, sprožanje izzivov in tako dalje. Prav tako bo wii U imel spletni brskalnik, omogočal bo videopogovore in poznal kupovanje tako manjših kot večjih naslovov v spletni trgovini.
Sliši se fajn, a vse bo odvisno od iger. Nintendo vnovič zagotavlja, da bo podpora ostalih *(third-party)* založnikov močna. Vendar so isto trdili pri N64, gamecubu in wiiju, kjer se jim to ni ravno posrečilo. Wii U je trenutno resda videti kot meka za predelave, saj so zanj napovedali NBA 2K13, Mass Effect 3, Tekken Tag Tournament 2, Aliens: Colonial Marines, Ninja Gaiden 3, Assassin's Creed 3 in Batman: Arkham City, pa prej omenjene Darksiders 2. A to so titule aktualne generacije konzol, ki se bo zamenjala čez leto in pol, ko bo wii U komaj dobro začel pot. Podpora zna zato usahniti, ko se bo začelo resno delo na špilih za PS4 in naslednji xbox. Ali pa tudi ne. Edinstveni kontroler z zaslonom vsekakor odpira nemalo zmožnosti, hardver pa bi moral zadostovati za naslednjih par let. Trenutno me bolj skrbi glede Nintendovih iger, kajti čeprav je bil Pikmin 3 očarljiv, niso pokazali ne Maria, ne Zelde, ne kake osupljive nove franšize. Kolekcija miniiger Nintendo Land, ki bo spremljala konzolo, to pač ni. Če bodo hoteli masovno spraviti v promet sistem, ki naj bi po predvidevanjih trgovcev stal dobrih 300 evrov, bodo morali pokazati dosti več, kot so na E3ju. Menda so se česa naučili iz sfaliranega lansiranja 3DSa ...

















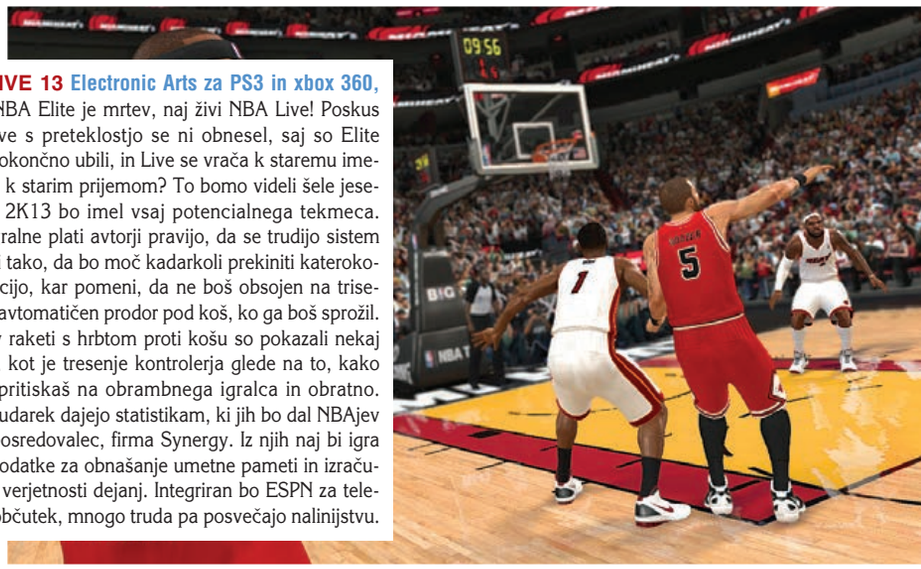
BEYOND: TWO SOULS **Sony za PS3, konec prihodnjega leta** Quantic Dream po uspehu Fahrenheita in Heavy Raina svoje nadmočno, interaktivno zgodbarstvo razvijajo naprej. V novi igri Beyond: Two Souls bodo osvetlili tematiko smrti oziroma onkraja, s katerim bo imela dečva Jodie Holmes posebno povezavo. Nadnaravne moči in stiki s tujo entiteto ji bodo življenje zapletli do te mere, da ji bodo za petami ameriški specialci. Mulo bomo spremljali v različnih življenjskih obdobjih in da se bomo vanjo čim bolj vživeli, bo podprto mahalno igranje z movom. Obeta se nam čustveno nabit spektakel z zajemom živih igralcev. Osrednja zvezda bo Ellen Page, ki se je spomnimo iz odličnega filma Juno.





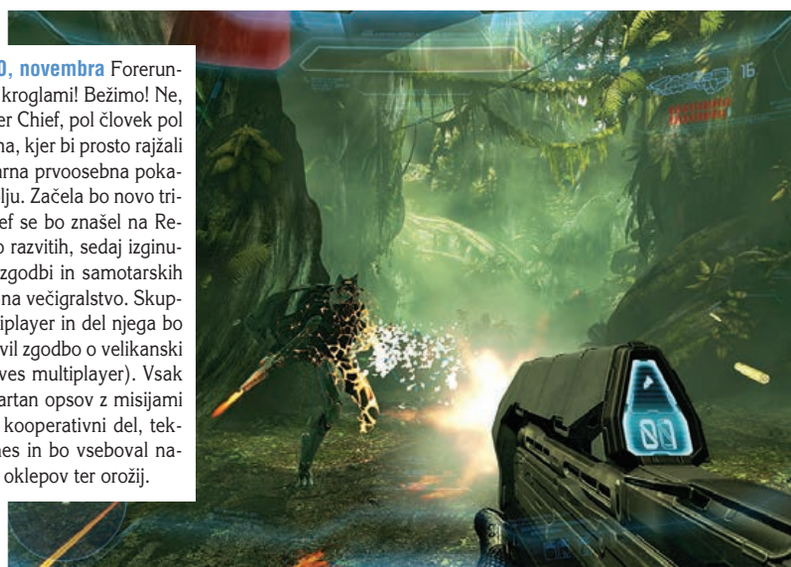
SKYRIM: DAWNGUARD **Bethesda za xbox 360, 26. junija, za PC in PS3 mesec kasneje** Razlog za vrnitev v gromozansko provinco Skyrim bodo vampirji, ki v želji po neomejenem bivanju na površju iščejo urok, kako ubiti sonce. To seveda ni pogodu lovcem in frakciji se pripravljata na vojno. Igralec se bo sam odločil, kateri trdnjavi bo dal svoj meč, pri čemer avtorji niso izdali, kako bo pustolovščina umeščena v obstoječ svet. Bo pa gotovo fino biti krvoses, zlasti z doseženim nivojem vampirskega lorda, ki bo obvladal letanje in telekinezo. Frišen bo prav tako podzemni svet umrlih. Poleg tega bo dodatek prinesel vrsto vsesplošnih novosti, denimo bojevanje s konja, samostrele, trole v oklepih, nove zmaje in gargojle. Dawnguard bo velika igra s številnimi kvesti, ki bodo igralcu popestrili vsaj trideset ur. Upamo, da res, saj cena 20 evrov za dolpoteg ni neznatna.





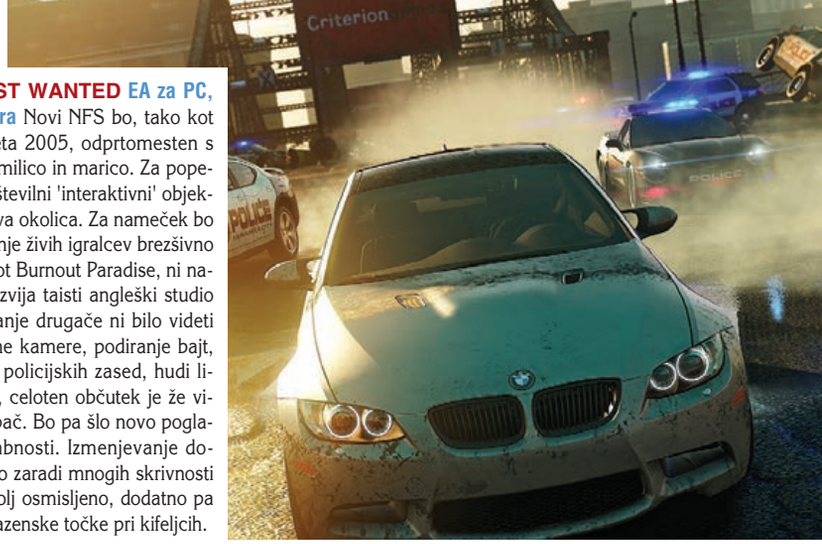
NBA LIVE 13 **Electronic Arts za PS3 in xbox 360, jeseni** NBA Elite je mrtev, naj živi NBA Live! Poskus prekinitve s preteklostjo se ni obnesel, saj so Elite očitno dokončno ubili, in Live se vrača k staremu imenu. Tudi k starim prijemom? To bomo videli šele jeseni, toda 2K13 bo imel vsaj potencialnega tekmeca. Glede igralne plati avtorji pravijo, da se trudijo sistem postaviti tako, da bo moč kadarkoli prekiniti katerokoli animacijo, kar pomeni, da ne boš obsojen na trisekunden avtomatičen prodor pod koš, ko ga boš sprožil. Pri igri v raketi s hrbtom proti košu so pokazali nekaj inovacij, kot je tresenje kontrolerja glede na to, kako močno pritiskaš na obrambnega igralca in obratno. Velik poudarek dajejo statistikam, ki jih bo dal NBAjev uradni posredovalec, firma Synergy. Iz njih naj bi igra črpala podatke za obnašanje umetne pameti in izračunavanje verjetnosti dejanj. Integriran bo ESPN za televizijski občutek, mnogo truda pa posvečajo nalinijstvu.





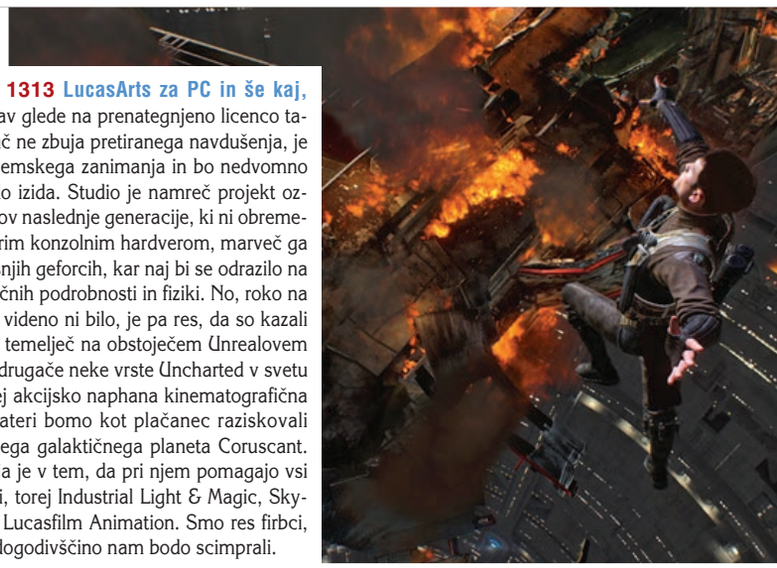
HALO 4 **Microsoft za xbox 360, novembra** Forerunnerji! Z žarki smrti! In velikimi ... kroglami! Bežimo! Ne, saj ni treba. Varoval nas bo Master Chief, pol človek pol mašina. Halo 4 ne bo chief-urščina, kjer bi prosto rajžali po vesolju, marveč je videti linearna prvoosebna pokalica v krasnem džungelskem okolju. Začela bo novo trilogijo po zaključku trojke in Chief se bo znašel na Requiemu, svetu tehnološko visoko razvitih, sedaj izginulih Forerunnerjev. Poudarka na zgodbi in samotarskih novosti ni bilo, osredotočili so se na večigralstvo. Skupku modusov pravijo Infinity Multiplayer in del njega bo novi način spartan ops, ki bo pravil zgodbo o velikanski ladji Infinity (na njej bo baziran ves multiplayer). Vsak teden bo prišla nova epizoda spartan opsov z misijami za enega do štiri igralce. To bo kooperativni del, tekmovalnemu pa pravijo war games in bo vseboval napredovanje lika ter specializacije oklepov ter orožij.





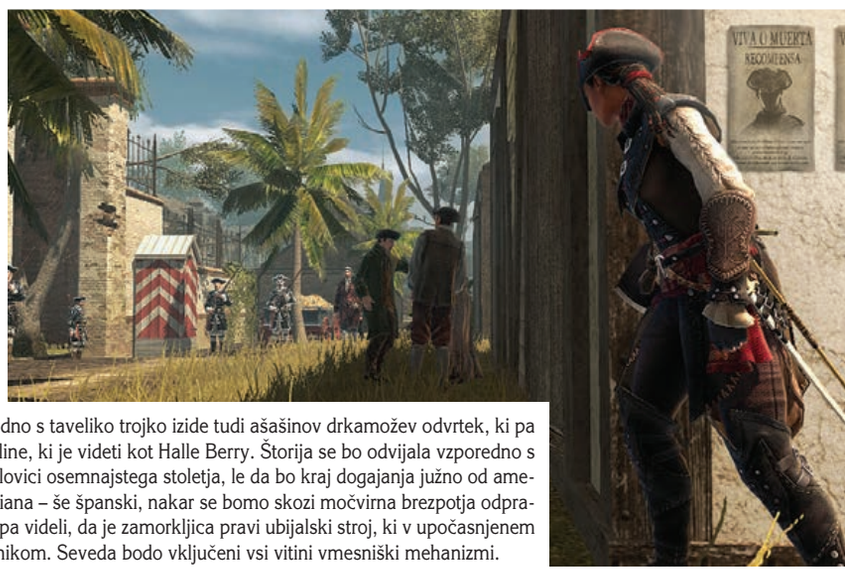
NEED FOR SPEED MOST WANTED **EA za PC, PS3 in xbox 360, 30. oktobra** Novi NFS bo, tako kot istoimenski predhodnik iz leta 2005, odprtomesten s poudarkom na bežanju pred milico in marico. Za popestritev šofiranja bodo skrbeli številni 'interaktivni' objekti, kot so skakalnice in uničljiva okolica. Za nameček bo večigralnost oziroma srečevanje živih igralcev brezšivno vpeto v furež. Da se to čita kot Burnout Paradise, ni naključje, kajti Most Wanted razvija taisti angleški studio Criterion. Predstavitveno igranje drugače ni bilo videti nič posebnega. Spektakularne kamere, podiranje bajt, vratolomni skoki, prebijanja policijskih zased, hudi licenčni avtomobili gor ali dol, celoten občutek je že viden in plitek. NFS kot NFS, pač. Bo pa šlo novo poglavje še en korak dlje v družabnosti. Izmenjevanje dosežkov in izzivov s prijatelji bo zaradi mnogih skrivnosti in nalog odprtega sveta še bolj osmisljeno, dodatno pa bodo k važenju pripomogle kazenske točke pri kifeljcih.



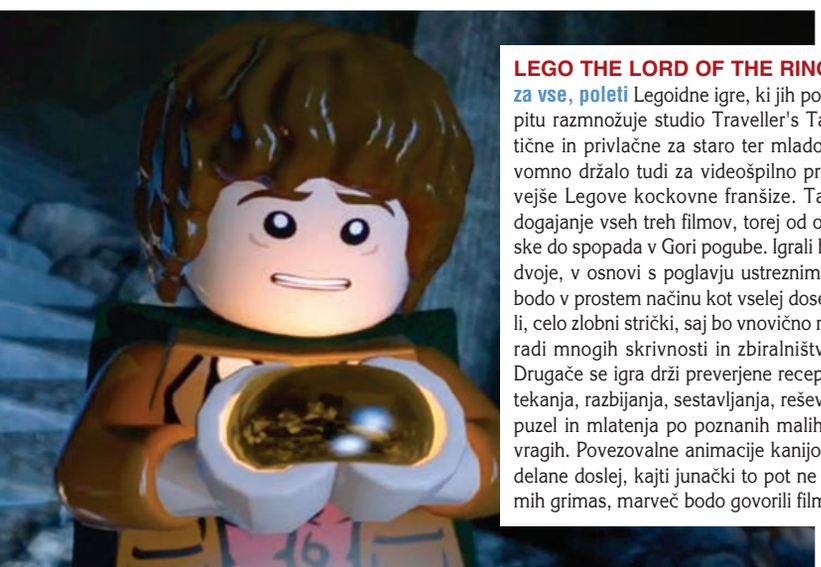


STAR WARS 1313 **LucasArts za PC in še kaj, konec leta** Čeprav glede na prenategnjeno licenco tale titula na prvi uč ne zbuja pretiranega navdušenja, je požela veliko sejemskega zanimanja in bo nedvomno v soju luči vse do izida. Studio je namreč projekt označil za prvi naslov naslednje generacije, ki ni obremenjen s pet let starim konzolnim hardverom, marveč ga razvijajo na jutrišnjih geforcih, kar naj bi se odrazilo na novi stopnji grafičnih podrobnosti in fiziki. No, roko na srce, za dol past videno ni bilo, je pa res, da so kazali le zgodnji demo, temelječ na obstoječem Unrealovem pogonu. Igra bo drugače neke vrste Uncharted v svetu Vojne zvezd, torej akcijsko naphana kinematografična vsesortnica, v kateri bomo kot plačanec raziskovali 1313. klet glavnega galaktičnega planeta Coruscant. Posebnost razvoja je v tem, da pri njem pomagajo vsi Georgevi oddelki, torej Industrial Light & Magic, Skywalker Sound in Lucasfilm Animation. Smo res firbci, kakšno filmsko dogodivščino nam bodo scimprali.





ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION **Ubisoft za PS vito, 31. oktobra** Vzporedno s taveliko trojko izide tudi ašašinov drkamožev odvrtek, ki pa ne bo zaradi zaradi tega nič manj zaresen špil. Igrali bomo, pazite to, temnopolto Aveline, ki je videti kot Halle Berry. Štorija se bo odvijala vzporedno s Connerjevo pustolovščino, torej med ameriškim pridobivanjem neodvisnosti v drugi polovici osemnajstega stoletja, le da bo kraj dogajanja južno od ameriško-britanskih konfliktov. Pričeli bomo v New Orleansu, ki je bil tedaj – kot vsa Louisiana – še španski, nakar se bomo skozi močvirna brezpotja odpravili do starodavnih majevskih razvalin. Kakšne skrivnosti bodo na delu, ne vemo, smo pa videli, da je zamorkljica pravi ubijalski stroj, ki v upočasnjenem dogajanju verižno jemlje življenja z dvema pištolama, skritim rezilom, mačeto in pihalnikom. Seveda bodo vključeni vsi vitini vmesniški mehanizmi.



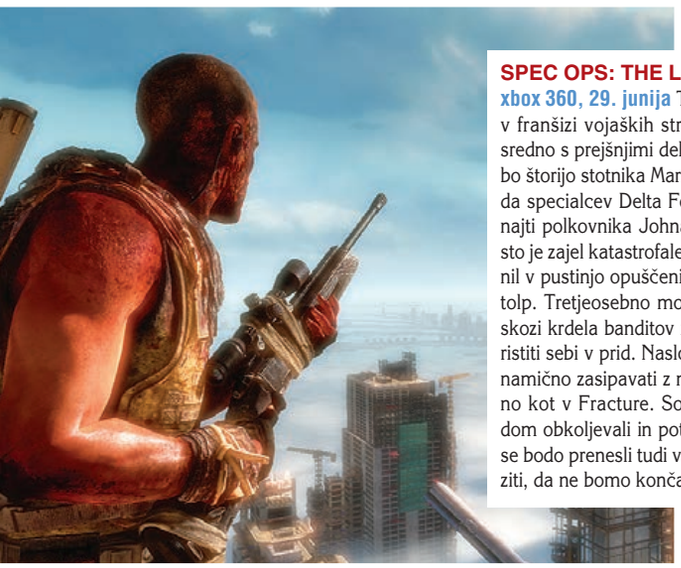


LEGO THE LORD OF THE RINGS **WB Games za vse, poleti** Legoidne igre, ki jih po podobnem kopitu razmnožuje studio Traveller's Tales, so simpatične in privlačne za staro ter mlado. In to bo nedvomno držalo tudi za videošpilno predelavo najnovejše Legove kockovne franšize. Ta bo vsebovala dogajanje vseh treh filmov, torej od odhoda iz Šajerske do spopada v Gori pogube. Igrali bomo sami ali v dvoje, v osnovi s poglavju ustreznimi liki. Kajpakda bodo v prostem načinu kot vselej dosegljivi tudi ostali, celo zlobni strički, saj bo vnovično raziskovanje zaradi mnogih skrivnosti in zbiralništva spodbujano. Drugače se igra drži preverjene recepture linearnega tekanja, razbijanja, sestavljanja, reševanja preprostih puzel in mlatenja po poznanih malih ter velikih sovragih. Povezovalne animacije kanijo biti najbolj dodelane doslej, kajti junački to pot ne bodo delali nemih grimas, marveč bodo govorili filmske dialoge.



SPLINTER CELL: BLACKLIST **Ubisoft za PC, xbox 360 in playstation 3, spomladi 2013** Slabi fantje na Bližnjem vzhodu žugajo in ameriški prezident vpokliče enoglavo vojsko, Sama Fisherja. Ta je po novem sam svoj šef, kajti pokvarjenega Tretjega ešelona ni več, in sposoben bolj kot kdajkoli. Na prvem mestu bo njegova vsevidnost, saj se vračajo prepoznavna trokraka očala za gledanje v temi in skozi stene, na voljo pa bosta še minikamera za kukanje pod vrati in svež žepni špijonažni robotek. Za tiho in učinkovito pobijanje bo skrbel poseben pipec, tigrov krempelj imenovan, medtem ko bomo za bolj ognjeno predstavo lahko poklicali na pomoč zaledno artilerijo. Veliko bo tiholazenja, pri čemer bomo ovire premagovali na različne načine, dobršen del pa bo napete in spektakularne akcije, saj gre serija proč od zgolj šunjačkih korenin. V predstavitvi je bilo užitek gledati, kako je Sam zvezno nizal morilske poteze v tekoče kombinacije: zgrabil je enega terorista za vrat, ga uporabil kot živi ščit, medtem pa v počasnem posnetku streljal druge. In kako je akrobatsko plezal po skalah in stenah, vdiral skozi okna ter se pajkomoževsko spuščal s streh. Zelo obetavno, čeprav nekam razočarajoče za stare fane skrivanja v senci.





SPEC OPS: THE LINE **2K Games za PC, PS3 in xbox 360, 29. junija** The Line je sicer že deveta igra v franšizi vojaških streljank Spec Ops, toda neposredno s prejšnjimi deli ne bo povezana. Zasledovala bo štorijo stotnika Martina Walkerja in njegovega voda specialcev Delta Forca, ki bodo morali v Dubaju najti polkovnika Johna Konrada. Problem? Velemesto je zajel katastrofalen peščeni vihar ter ga spremenil v pustinjo opuščenih nebotičnikov in odpadniških tolp. Tretjeosebno moštveno se bomo prerešetavali skozi krdela banditov in skušali morilski pesek izkoristiti sebi v prid. Naslov bo namreč znal prostore dinamično zasipavati z mivko in maličiti teren, podobno kot v Fracture. Sovrage bomo z ukazi kameradom obkoljevali in potiskali v peščene pasti. Prijemi se bodo prenesli tudi v večigralstvo, kjer bo treba paziti, da ne bomo končali pod kupom rumene zemlje.



FORZA HORIZON **Microsoft za xbox 360, oktobra** Če je novi Need for Speed tak kot Burnout Paradise, je primerjava smiselna tudi pri tem odkrušku glavne serije Forza. Kot oporna točka je ustvarjalcem rabil Test Drive Unlimited, ki se je proslavil s prostim šofiranjem po havajskem otočju. V Horizontu sicer ne bo mest, saj bo postavljen v zdruznjeno puščavsko-kamnito ameriško državo Kolorado s poudarkom na ruralnem okolju. To pomeni ljudi, še več, festival glasbe, v okviru katerega se bomo odpravljali na dirke ali se vozili kar tako. V bojda enako (kvazi)realističnem voznem modelu in z licenciranimi jeklenimi konjiči kot v materni seriji Forza. Tudi v sončnih zahodih (= ciklu dneva in noči) in dežju (= spremenljivem vremenu)? Težka bo, že tako so gladkost spustili s 60 na 30 sličic v sekundi. A *cuore sportivo* nam hitreje bije že, ko pomislimo na drvenje v odprtem svetu, z vetrom v laseh in hrošči v zobeh.







SIMCITY **Electronic Arts za PC, februarja 2013** Ob naslednjem velikem izvodu najslovitejše serije upravljanja velemesta pri Maxisu izpostavljajo svež pogon za igro, GlassBox. Ta bo znal samostojno simulirati obnašanje vsakega posameznega prebivalca, ki bo zjutraj vstal, se usral in premislil, ali želi zamenjati službo ter prebivališče. Od tega bo odvisno delovanje, medtem ko je bil v preteklih inkarnacijah franšize rezultat posledica gore statističnih izračunov. Steklena škatlica nas bo popeljala med trirazsežnimi nebotičniki in znala postavljati vijugaste ceste. Še zanimivejše novosti pa bodo posledica obvezne (ofuj.gif) povezanosti na linijo. Naš zaselek bo mejil in vplival na mesta drugih igralcev, v prvi vrsti s ponudbo surovin in delovnih mest, pa tudi z onesnaženostjo. Za nameček bo sistem premogel silicijske korporacije, ki bodo vnašale nesigurnost z lastnimi mahinacijami.







FIFA 13 **Electronic Arts za vse, jeseni** Trinajstica je videti varna, solidna dodelava elementov, ki so Fifi pomagale na aktualni tron nogometnih iger. Največja novost je izboljšava umetne pameti v napadu, kjer si bomo lahko obetali več pomoči od soigralcev. Ti naj bi se znali taktično razpostavljati, izkoriščati statistične prednosti in se več gibati. Naslednja dobrota je manj robotski, geometrično precizen prvi dotik, se pravi takojšnji odboj žoge po njenem prejetju. Ta naj bi bil sedaj veliko bolj odvisen od statistik in vseboval mero naključnosti, ki bo dala vtis 'človeške napake', zato bo nadzor nad žogo manj perfekten in igra zato bolj vznemirljiva. Tako pravijo. Na drugi strani so spremenili preigravanje po zgledu Fife Street, kjer si stisnil oba petelina na joypadu in driblal z levo gobico. Seznam izdanih izboljšav zaokrožajo bolj kompleksne obrambne postavitve pri prostih strelih, nadalje popiljene animacije in dodelana fizika.

HAWKEN **Meteor za PC 12. decembra, za Gaikai še prej** Lansko razkritje spletne večigralske robotske igre Hawken je bilo eno najlepših presenečenj iz neodvisniških logov. Na Unrealovem pogonu zgrajena podoba očara s slikovitim futurističnim velemestnim okoljem, ki spominja na animeje. Vodja projekta Khang Le ga označuje za 'postapokaliptično Hello Kitty'. Po ulicah se bomo preganjali z zajetnimi roboti ob rezgetu avtomatskih topov in sikanju raketnih motorjev. Za razliko od simulacijskih Mechwarriorjev bo Hawken bližji hitrejšim prvoosebnim streljankam. Pri gibanju nam bodo tako v pomoč posebni manevri, kot je izmikanje z raketnimi motorji. Desetminutni boji bodo potekali s skupno okrog ducat igralci, med njimi pa bo moč robote nadgrajevati in jih ovešati s kozmetiko iz nalinijske štacune. Ja, Hawken bo zastonj, kot na primer World of Tanks.







ZOMBI U **Ubisoft za wii u, ob izidu konzole** Zombi iz leta 1986 je bila prva Ubisoftova igra in založbi se je zdelo primerno, da za splovitev nove Nintendove konzole blagovno znamko obudi. Prvoosebno bomo kot navaden Londončan skušali ohraniti lepo kožo, pri čemer bo šlo za preživetvenico v pravem pomenu besede. En ugriz in lik bo mrtev oziroma zombificiran za vekomaj. Nič zdravja in loadanja. Nato se bomo preselili v usrane gate drugega človečka in skušali najti dragocen inventar prejšnjega nesrečneža. Čeprav je strašen virus, ki ljudi spreminja v krvolačne nemrtve, nižek domiselnosti, je ta grozljiva, nič kaj 'nintendovska' igra pokazala precej izvirnosti in privlaka. Zvečine seveda na rovaš novega, z zaslonom opremljenega wiijevega kontrolerja, ki bo rabil kot radar, miniračunalnik, inventar in daljnogled. Kakšen bo konkreten cilj in ali bo okužba zavdala tudi britanski modri krvi, pa še ne vemo.

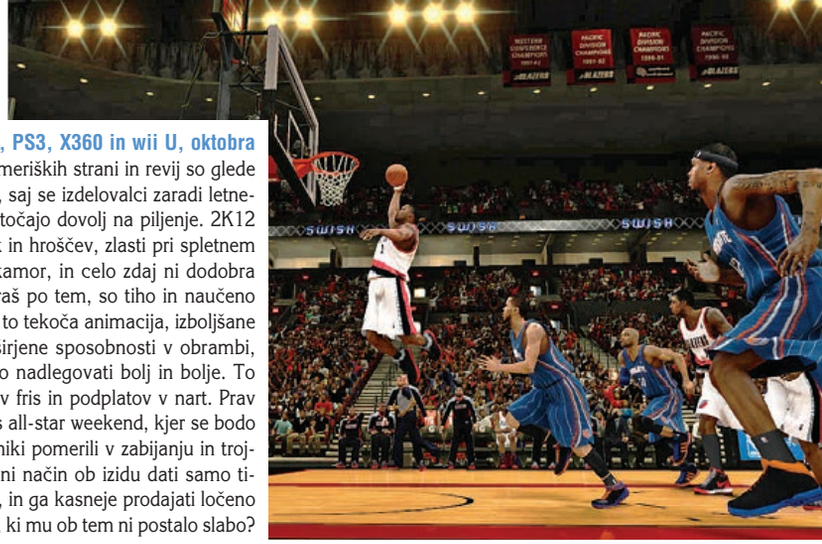




FIREFALL **Red 5 Studios za PC, jeseni** Večigralske zastonjske igre se množijo kot trioke ribe v Fukušimi. Tale bo tretjeosebna streljanka v znanstvenofantastični okolici, ko se bo človeštvo dvesto let v prihodnosti otepalo čudnega meddimenzijskega oneja, ki se bo zaredil na Zemlji in površje zasul s ščurki iz onkraja. Nase bomo navesili energetske oklepe v petih inačicah, ki bodo določali našo vlogo, denimo izvidnika ali sanitejca. Boj bo z obilico raketnega poskakovanja malce spominjal na Tribes, risankasta podoba pa na Borderlands. Toda Firefall bo izdatno pogledoval proti mmorpgjem, saj bomo svojo lupino nadgrajevali skozi razvejano drevo. Za to bo treba nabrati ogromno surovin. Na čelu Red 5 so ljudje, ki so (so)spočeli World of Warcraft.







NBA 2K13 **2K Sports za PC, PS3, X360 in wii U, oktobra**
Zvezdogledi privjuji in rivjuji ameriških strani in revij so glede košarkaške serije 2K pretirani, saj se izdelovalci zaradi letnega razvojnega cikla ne osredotočajo dovolj na piljenje. 2K12 je bil ob izidu tako poln napak in hroščev, zlasti pri spletnem večigralstvu, da ni bilo za nikamor, in celo zdaj ni dodobra poštiman. Ko razvijalce pobaraš po tem, so tiho in naučeno brbljajo o novostih. V 2K13 so to tekoča animacija, izboljšane reakcije v igri v raketi in razširjene sposobnosti v obrambi, kjer se bo dalo modela z žogo nadlegovati bolj in bolje. To najbrž ne pomeni komolčkov v fris in podplatov v nart. Prav tako so obelodanili nov modus all-star weekend, kjer se bodo obstoječi ter prihajajoči zvezdniki pomerili v zabijanju in trojkah. Fajn, ampak založnik kani način ob izidu dati samo tistim, ki bodo igro prednaročili, in ga kasneje prodajati ločeno za petaka ali desetaka. Je kdo, ki mu ob tem ni postalo slabo?



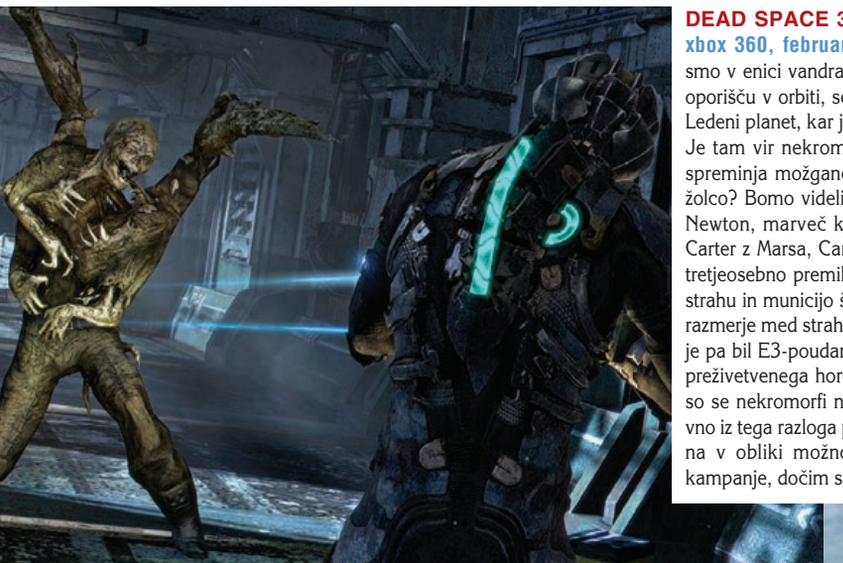


WONDERBOOK **Sony za PS3, za letošnji Božič**
Ste si kdaj želeli, da bi pod vašimi prsti knjiga oživela? Točno to obljublja Sony z novim projektom Wonderbook. Ne bo šlo toliko za igro kot za obogateno resničnost, namenjeno zlasti mlajšim in družinam. Novi igrator bo podoben zaresni bukvi, v njem pa se bodo pojavljale slikaniške zgodbe in navodila za čaranje. Coprnije bomo potem izvajali z muvom in učinke videli na televizorju. Prvi naslov v seriji bo Book of Spells, v katerem bomo postali učenec na Bradavičarki, čarovniški univerzi iz Harryja Potterja. Wonderbook sicer ne bo Harryjeva igra, toda pri razvoju sodeluje J. K. Rowlingova, ki vanjo vpleta svoj univerzum in skrbi za zgodbe ter magije. Potter pa je le začetna točka, saj kanijo Wonderbook, če se bo prijel, uporabiti še za druge pravljice. Interaktivna knjiga se bo marsikateremu odrasležu zdela smešen koncept, a smo prepričani, da bodo otroci navdušeni.



GEARS OF WAR: JUDGMENT **Microsoft za xbox 360, jeseni** Osemnajst in pol milijonov izvodov serije Gears of War so že prodali in štirica bo narejena za naslednji xbox, z Unreal Enginom 4. Zato je Epic razvoj odvrtka Judgment prepustili poljskim People Can Fly (Painkiller), s katerimi so sodelovali pri Bulletstormu. Judgment se bo odvijal štirinajst let pred enico. Spremljal bo blontnega poročnika Braida, ki je pred vojaškim sodiščem obtožen izdajstva – nikakor ne tako, kot je bil Arbiter v Halu 2, a-a. Poglavitni novosti, ki so jih razkrili doslej, sta večja svoboda raziskovanja in svež večigralski modus. Glede prvega naj bi bil Judgment nalik igram z odprtim svetom, saj ne bo več linearen. Opevani nepuščavniški način pa se imenuje overrrun. Temeljil bo na moštvih in poklicih, razdeljenih na obrambne ljudi ter ofenzivne Locuste.





DEAD SPACE 3 **Electronic Arts za PC, PS3 in xbox 360, februarja 2013** Prizorišče se veča. Če smo v enici vandrali po vesoljski ladji in v dvojki po oporišču v orbiti, se bomo sedaj odpravili na planet. Ledeni planet, kar je še bolj hladno in brrr od kovine. Je tam vir nekromorfskega zla, ki oživlja trupla in spreminja možgane živih v neuporabno, tresočo se žolco? Bomo videli, vendar ne kot stari junak Isaac Newton, marveč kot novinec John Carver. Ne, ne Carter z Marsa, Carver! Sistem ostaja znan, se pravi tretjeosebno premikanje, nadzorovanje budečega se strahu in municijo šparajoče klanje spak. Kakšno bo razmerje med strahom in akcijo, je kajpak neznanka, je pa bil E3-poudarek na slednji, tako da so ljubitelji preživetvenega hororja že zaskrbljeni. Tudi zato, ker so se nekromorfi naučili streljati. Nemara bomo ravno iz tega razloga potrebovali pomoč, ki nam bo dana v obliki možnosti kooperativnega opravljanja kampanje, dočim so tekmovalni multiplayer ukinili.







WATCH DOGS **Ubisoft za PC, PS3 in xbox 360, 2013** Psi čuvaji so ena bolj privlačnih najav sejma. Gre za novo franšizo izpod prstov Ubisoftovega montrealskega studia, ki se je proslavil z Assassin's Creedom. Tematika te akcijske avanture bo sveža: sodobna podatkovna vojna. Glavni protagonist, heker Aiden Pearce, se bo namreč postavil po robu mestnemu informacijskemu sistemu, ki v ne tako oddaljeni prihodnosti dobesedno nadzoruje življenja prebivalcev. Zato se bo v enaki meri posvečal vdiranju v sisteme in prisluškovanju kot klasični strelski akciji izza zaklonov. Aiden bo lahko s svojim mobilnikom dostopal do praktično vsakega mestnega omrežja, od telefonskega do video nadzornega. Avtorji smelo napovedujejo, da bodo naloge rešljive na različne načine, odkrivali pa jih bomo ravno s prisluškovanjem. Podpirali bodo tudi sodelovalno večigralstvo. Upamo, da v navezi hekerja in vojaka.





DARKSIDERS 2 **THQ za PC, PS3 in xbox 360 avgusta, za wii U koncem leta** Prvenec je bil fina mešanica tretjeosebnega boja, raziskovanja in razmišljanja, zato od nadaljevanja pričakujemo najboljše. Ne bomo več jezdec apokalipse Vojna, temveč njegov bledolični kolega Smrt, ki bo peš ter na konjskem hrbtu raziskoval, zakaj so Vojno sploh izgnali na Zemljo. Recept bo sličen, a razširjen. Svet bo dosti večji in bo obsegal številna mesta, planjave ter temnice, od likov bomo sprejemali naloge in veliko več se bomo ubadali z opremo. Prav tako bomo dobivali izkušnje in se krepili. Smrt bo gibčnejši od Vojne, kar bo koristilo zaradi povečane količine velikih monstrumov. Kazali so zlasti klavsko akcijo, ki je videti super, a nadejamo se, da niso pozabili na miselno plat, ki je bila v izvirniku fletna.

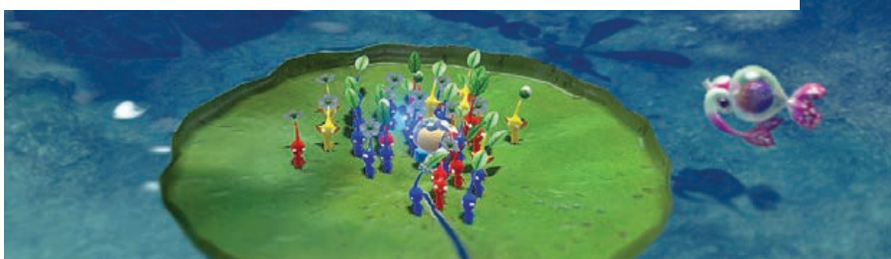


PRO EVOLUTION SOCCER 2013 **Konami za vse, jeseni** Stari ljubitelji serije PES dobro poznamo mantro avtorjev "Letos pa bo." In že dolgo ni. A inačica 2012 je ponudila zanimivo alternativo EAjevi tekmici. Letos producent ni več Shinji 'Seabass' Takatsuka, marveč dosedanji človek v senci Kei Masuda, kar ne pomeni revolucije – morda pa spremembo v razmišljanju. Čuti se želja po vrnitvi v čase nabritega Pro Eva 5, ko so se igralci razletavali po zelenici in so bile žoge topovski izstrelki. To je videti v sprejemanju žoge, kjer bodo spretni prsti botrovali nezaslišanim potezam v slogu pošiljanja usnja čez glave tekmecev ... v preigravanju, zaradi katerega bodo srečanja eden na enega vselej prešvicana in z negotovim izidom ... ter v izboljšani pameti računalniških sotrpinov, ki naj bi se kot v Fifi raje odkrivali in ti pomagali. Poudarek bo takisto na življenjsko animiranih zvezdnikih in na preciznem nadzoru, zlasti če boš izbral manualne podaje in strele.





PIKMIN 3 **Nintendo za wii U, koncem leta** Eden bolj pričakovanih naslovov za wii U je tretji del serije Pikmin, ki se je ustavila pred osmimi leti na gamecubu. Izročilu ustrezno bo šlo za pisano realnočasovno akcijsko strategijo, kjer bomo iz ptičje perspektive nadzorovali gruče vesoljskih bitjec Pikminov. Ti so veliki kot palčki in v naravnem okolju okolju opravljajo naloge – postavijo most čez potok, podrejo oviro, nosijo objekte, se ogibajo sovražnikom in jih tepejo. Sistem bo sličen, le da bodo vdelani novi pikmin̆cki, kot so skalnati, ki se znajo metati v prepreke. Dizajner Shigeru Miyamoto je bil na predstavitvi jako ponosen na preprost nadzor z natančnim merjenjem ob rabi wiimota, recimo v posamezne dele velike gosenice. Ter na oddaljeni pogled na zaslonu tabličnega kontrolerja, ki bo omogočal širše dojemanje dogajanja na stopnji, saj bomo nadzorovali do štiri vodje pikminov, ki jih bo treba včasih medsebojno usklajevati.







RAYMAN LEGENDS **Ubisoft za wii U, ko bo nared** Ponovni zagon serije Rayman, Origins, ki smo ga proglasili za eno najboljših iger minulega leta, je bil sprva le kritiški uspeh. A sčasoma so se zanj ogreli tudi kupci, tako da Michel Ancel in kompanija v Ubijevem montpellierskem studiu delajo na nadaljevanju. Slog grafike je vnovič prepoznaven risankasti, ki greje srčke, igranje pa znova od strani gledano 2D-platformsko. Kakopak bodo vdelane sveže stopnje, polne ploščadi, simpatičnih sovražničkov in pojočih, rešitve željnih Lumov. Toda glavna novost bo pridružitev še enega igralca v taki obliki, da bo prvi skakal na zaslonu televizorja, drugi pa na ekranu tablice novega wiija. Tam bo lahko v vlogu enega od Raymanovih tovarišev z dotiki spreminjal barve Lumov, da bodo vredni več, odstranjeval grožnje in brezudi žvali omogočal, da bo dosegel nedostopne dele nivojev. Zaradi te zasnove gre dvomiti, da bodo Legende na voljo tudi za druge sisteme.





SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH **THQ za PC, PS3 in xbox 360, 5. marca 2013** South Park je razdejan. Zavdali so mu Jezus z brzostrelko, podivjane gozdne živali, vampirska mularija in Barbra Streisand. Šola gori, Mr. Hanky je driska postal, četrtošolci pa se skrivajo v hosti. Eric: "Potrebujemo rešitelja." Kyle: "Bom jaz." "Židje ne morete biti rešitelji! Potrebujemo novega otroka!" Taka je zasnova prihajajočega southparkovskega špila, pri katerem za razliko od prejšnjih puranjih izdelkov sodelujeta avtorja serije Trey Parker in Matt Stone. Glasovi bodo zato izvirni in videz prepoznavno ploskoven. Žanrsko bo zadeva frpjka s poteznim bojevanjem, v kateri bomo ustvarili lastnega junaškega froca, nakar se bomo z znano četverico sprva na dvorišču igrali domišljijske vloge. Ta prizor je vkup z oblekami vzet iz epizode na temo Gospodarja Prstanov – S6E13. A otroška igra bo kmalu postala kvest epskih razsežnosti in antisemitističnih, homofobnih, kanadskih in drugih skrajnih štosov, ki jih bodo bržda čislali oziroma razumeli le fani risanke. Kinect bo omogočal še verbalno ukazovanje Cartmanu: "Fat fuck, attack!"





ASCEND: NEW GODS **Microsoft za xbox 360, 2013** Na prvi pogled bo Ascend: New Gods za XBLA še ena v vrsti klavščin, ki sledijo uspehu God of Wara. S težko oklepljenim vitezom bomo, vihteč težke sekire, s specialkami trli kosti nebroju demonskih zverin in razvijali veščine. Toda pod površje kani mali studio Signal (Toy Soldiers) zapakirati vrsto zanimivosti. Vselej bomo v obliki obrisov spremljali, kaj počno naključni drugi igralci (predstavljajte si duhce iz Demon's Souls), pri čemer jih bomo lahko z zakletvami podpirali ali ovirali. Svoj lik bomo mogli kadarkoli upokojiti, pri čemer bomo v novega junaka prenesli del njegovih sposobnosti, starega pa pustili v svetu kot novega šefa, ki bo napadal univerzume drugih igralcev! S takimi preskoki med različno razvitimi liki si bo moč ustvariti samosvojega in nabildanega heroja, ki pa bo potreben, da se bomo na koncu lotili velešefov – titanov.

THE ELDER SCROLLS ONLINE **Bethesda za PC in mac, 2013** Baje je masovka po izročilu Starih zvitkov v razvoju že polnih pet let. Kraj dogajanja bo celoten kontinent Tamriel, kar pomeni tako puščave Hammerfella kot severni sij Skyrima, vmes pa še Cesarsko mesto Cyrodill. Pridružili se bomo enemu od treh področij oziroma geografskih zaveznštev, ki se vojskujejo za prestol. Da ne bo dolgčas, bo čez politično rivalstvo poveznjena diabolična nevarnost hudobnega daedre iz dimenzije Oblivion. Avtorji pravijo, da bo njihov izdelek prvi tovrsten, ki ga bo moč uživati kot solo pustolovšino in katerega podrobnost ter vernost bosta slični onima iz aktualnega enoigralskega poglavja. Nadalje navajajo preprosto, priljudno igranje, a obenem bolj globoko od konkurence. Pa izrazito zgodbo. Klasične obljube, pač, vendar zna biti, da bo Azeroth naposled dobil dostojno alternativo.







© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk® Kynapse® software. © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.



12. april 1961 - Jurij Gagarin, prvi človek v vesolju.



16. julij 1969 - pričetek prve lunarne misije Apollo 11.



20. julij 1969 - Neil Armstrong in Buzz Aldrin, prva človeka na Luni.

ZVEZDAM NAPROTI

Kje se prične vesolje? Čigava raketa se ga je najprej dotaknila? Kaj smo imeli pri tem Slovenci? Kdo je prvi zadel Mesec? Kolikokrat smo na njem sploh pristali? Kako visoko so sateliti? Zakaj Zemlja ne pade v Sonce? Kdaj gremo na Mars? Koliko stane turističen ogled vesoljske postaje? LordFebo se znova loti vesoljskih kronik, tokrat človeških in človekovih odprav v skrivnostno, a tako privlačno črnino.



Junij 1995 - eden od mnogih shuttlovih obiskov postaje Mir.



20. julij 1975 - Viking 1, prva posrečena in dokumentirana odprava na Mars.



2013 - Virgin Galactic obljublja turistične izlete v vesolje.

Človek se ozira v nebo, od kar mu hrbtenica to dopušča. V prvi vrsti ne s filozofskimi vprašanji, od kod prihaja in kam gre, marveč predvsem iz preživetvenih razlogov. Od zgoraj namreč pritekata voda in toplota, potrebščini, ki omogočata življenje." Tako sem pred leti otvoril vedež o nastanku stvarstva, zdaj pa te misli nadaljujem z iztočnico za novo zgodbo. *"A videl je ptice in postal je zavisten. Ponižnost do nebes se je umaknila prevzetni želji po letanju. Kar mu je odrekla narava, je hotel nadoknaditi z umom. Naposled mu je uspelo seči po nebu in bil je prevzet nad svobodo zrakoplovbe. In ko je zmanjkalo sinje modrine, ga je zamikala vsemirska črnina."*

V NEBO

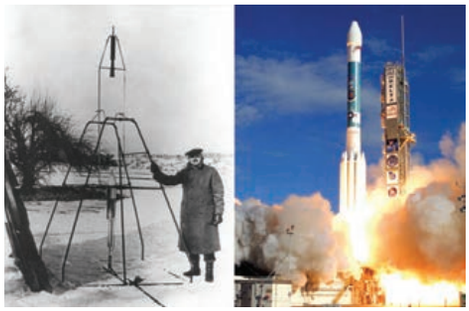
George Cayley leta 1853 najbrž ni bil prvi, ki je plul po zraku, saj zgodovinopisje pozna mnogo bajeslovnih, naključnih in znanstvenih zgodnjih letavcev. Bil je pa Anglež prvi, ki je svoj jadralni projekt znanstveno dokumentiral in utemeljil štiri letavne sile: težo, vzgon, potisk in upor. S tem je postavil temelje aerodinamike in s tem letalstva.

Na teh osnovah se je zvrstilo pol stoletja posnemovalnih eksperimentov, vsak malce boljši in naprednejši. Glavno vodilo je bil popoln nadzor, za kar je bil pogoj lasten pogon. Sprva so kaskaderski izumitelji testirali letalne priprave s parnimi motorji, a preboj je uspel bratoma Wright z bencinskim agregatom. Njun polet leta 1903 velja za prvi posrečen poskus s samognanim frčoplanom. Le dekado kasneje pa so leteči stroji že streljali eden na drugega ...



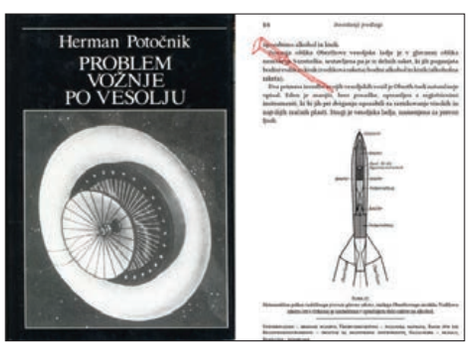
Rakete na trdo snov, recimo na smodnik, so Kitajci spuščali že v trinajstem stoletju. Tamkajšnja legenda pripoveduje o brihti Wan Huju, ki je hotel poleteti z raketno stolico, a je pretiraval in ga je razneslo. Da to ne bi šlo, sta potrdila mythbusterja.

Ko je človek enkrat za silo osvojil ptičji prostor, je pričel razmišljati o novih mejnikih. Teoretične principe v zvezi s težnostjo so fiziki navsezadnje poznali. Krožnice je opisal Kepler, Galilei je izračunal pospešek prostega pada, ubežno hitrost je pogruntal Newton ... Toda šele v začetku 20. stoletja so znanstveniki vsa ta dognanja nebesne mehanike strnili v konkretne študije o doseganju velikih višin in vesoljskih potovanjih. Povod je bila raketa na tekoče gorivo, ki sta jo neodvisno iznašla Rus Konstantin Ciolkovski in Američan Robert Goddard. Pogon, ki ne potrebuje kisika iz zraka oziroma deluje v vakuumu, ter oblika plovila, ki ne leti na podlagi zračnega vzgona kril, sta bila nujna predpogoja za kakršnokoli vesoljstvo. Fantazijske odprave na Mesec, kakršne je ljudstvo poznalo iz znanstvenofantastičnih del Julesa Verna in Georga Meliesa, se niso več zdele tako nedosegljive.



Šele Goddardov preizkus tekočega raketnega goriva je omogočil resno poseganje po nebu. Prvi primerki so uporabljali etanol, kerozin in dušik, dočim je reakcijo omogočil tekoči kisik (ponarodela oznaka zanj je LOX). Princip je enostaven: komponenti pri izgorevanju tvorita zelo vroč plin, ki se razteza skozi drobne šobe. To mu da hitrost, s čimer se ustvarja potisk. Tekoče gorivo je bolj učinkovito in ga je moč za razliko od trdega dozirati, ugasniti ter znova prižgati. Vseeno se za pomožne pogone uporablja tudi trdo, saj je cenejše in lažje za rokovanje.

Manj znano je, da se je poleg omenjenih očetov raketarstva v anale zapisala naša gruda. Avstroogrski inženir slovenskega porekla Herman Noordung Potočnik je leta 1928 izdal knjigo Problem vožnje po vesolju – raketni motor. V njej je naš učenjak postavil celovito izhodišče astronavtike in nanizal mnogo argumentiranih odgovorov na ovire pri odkrivanju vsemirja. Predvidel je celo orbitalno postajo in zlorabo vesolja za orožarske namene. Če Potočnik ne bi kmalu zatem pri šestintridesetih letih umrl za pljučnico, bi bila njegova vloga pri potovanjih v brezmejnost dosti večja. Njegovo delo je vplivalo na oba vesoljska programa, ameriškega in sovjetskega, poklon pa je našemu Hermanu izkazal tudi Kubrick, ki se je v Odiseji 2001 zgledoval po njegovih ilustracijah.



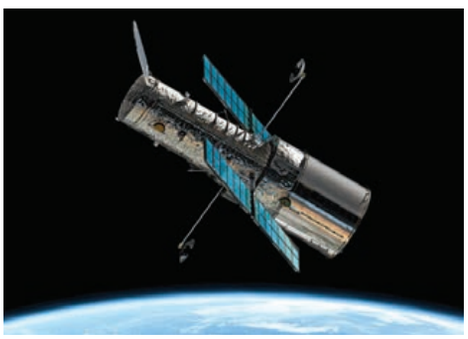
V knjigi, ki je izšla v slovenščini šele mnogo desetletij kasneje in jo je moč zastonj sneti z *Noordung.info*, je Potočnik popisal čisto vse alineje vesoljskega poleta, od konstrukcije vozila, pogona in goriva prek vseh fizikalnih pojavov do pridobivanja elektrike ter ustvarjenja umetne težnosti na vesoljski postaji. Neverjetno zanimivo branje!

DEFINICIJA VESOLJA

Izraz vesolje nima jasne definicije. Gre za prostorsko-časovni kontinuum, v katerem sobivata snov in energija. V povprečju je to idealen vakuum z gostoto par vodikovih atomov na kubik in temperaturo nekaj kelvinov. Ampak za ta članek ni toliko pomembno 'kaj je vesolje', marveč 'kje je' oziroma 'kje se začne'.

Naš planet obdaja atmosfera, plašč plinov, ki ga drži skupaj Zemljina gravitacija. Večina mase ozračja je zgoščena na prvih 15 kilometrih, čemur rečemo troposfera. Drugi obroč je stratosfera, kjer je največji del ozona, ki ovira pot ultravijoličnim žarkom in daje nebu sinjino. V mezosferi, ki sega od 50 do 80 kilometrov visoko, zgori večina meteorjev. Nato se prične 600-kilometrski sloj termosfere, čemur sledi poslednji pas, eksosfera. Redki vodikovi in helijevi atomi tod ne trkajo več prosto med seboj, marveč se obnašajo po pravilih kozmosa in so vpeti v krožnice. Na točki, kjer jih sila sončnega sevanja iztrga iz ujema gravitacije, se Zemljina atmosfera dokončno zaključi. To je na okoli 190 tisoč kilometrov nad površjem oziroma na pol poti do Lune.

Uradno smo rob vesolja postavili dosti niže. Madžarsko-ameriški fizik Theodor von Karman je zagovarjal mejo tam, kjer bi moralo klasično letalo, da bi se obdržalo v zraku, leteti s tirno hitrostjo, oziroma tam, kjer postane vpetost v orbito sploh mogoča. Izračuni so se približali razdalji sto kilometrov od površja. Mednarodno zrakoplovno telo FAI (Fédération Aéronautique Internationale) je predlog sredi prejšnjega stoletja sprejelo in odtihmal se na tej višini prične vesolje, mejniku pa pravimo Karmanova ločnica.



Hubblov teleskop, dobra dva metra široko kukalo, je 560 kilometrov visoko. Mednarodna vesoljska postaja je še bliže. Je to sploh vesolje? Uradno je, reče pa se temu pasu nizka orbita in z izjemo misij Apollo astronavti dlje niso šli.

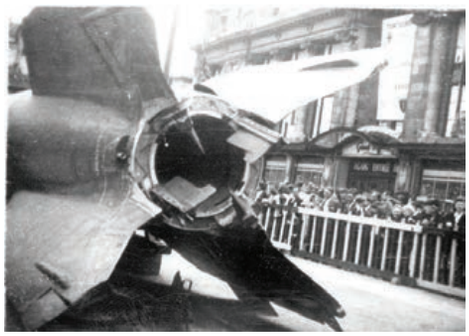
Taka definicija je dobrodošla iz več razlogov. Rabi kot opora za beleženje dosežkov, loči astronavtiko od aviacije in je osnova za vesoljsko pravo, saj razmejuje državni zrak od nikogaršnjega prostora. Pogodba o vesolju pravi, da je vse nad Karmanovo linijo, vključno z Mesecem in ostalimi nebesnimi telesi, neosvojljivo, na voljo vsem in izključno za miroljubne namene. Namestitev orožij za masovno uničevanje je prepovedano tako v orbiti kot na skalah.



Američani so mejo vesolja postavili na 80 kilometrih, zato so dobili astronavtsko broško mnogi piloti raketoplana X-15, četudi je do Karmanove meje uspelo priti le enemu (1967). Drugače je tole že davno upokojeno ekspirementalno letalo ameriške vojske brez pravega namena. V zrak ga je dvignil bombnik B-52 in še vedno drži avionski rekord hitrosti: 7200 km/h. (Najurnejše neraketno letalo je drugače SR-71 blackbird - 3500 km/h.)

VESOLJSKA TEKMA SE PRIČNE

Za časa Potočnika se je človek povzpel na dobrih deset kilometrov višine, medtem ko so se baloni brez posadke dvignili še trikrat više. A njegovi postulati so pomagali nemškim raketnim znanstvenikom z Wernerjem von Braunom na čelu, da se je človeški objekt pofočkal v vesolje že leta 1942. Kasneje začrtano mejo sto kilometrov je namreč prva prečila nemška teroristična raketa V-2, dasiravno je bil njen namen sejanje smrti med Londončane, ne odkrivanje nebes. Baje so poskusi navpičnega leta dosegli celo višino 200 km.



12-tonska in 14-metrska raketa V-2 je bila drago in neučinkovito orožje, saj je stala za štiri bombnike, 3000 izstrelitev pa je vzelo 'komaj' okoli 7000 življenj. A njen namen je bil psihološki. Raketiranje je bilo nekaj novega, radarske zaznave ni bilo, protiobrambe prav tako ne in zaradi leta s štirikratno hitrostjo zvoka je projektil priletel v čisti tišini.

Nacistični raketni program je bil iztočnica vesoljske tekme, ki se je začela kmalu po drugi svetovni vojni. Američani in Sovjeti so namreč planili po nemškem znanju in zasegli stotine vagonov raketne tehnike, pri čemer so prvi dobili von Brauna in njegove sodelavce iz slavne vasice Peenemünde. V strahu pred rdečearmejsko nemilostjo so se znanstveniki namreč raje predali Zahodu. Prvih nekaj let so vsi eksperimentirali in izpopolnjevali zaplenjene primerke V-2 ter v zrak pošiljali mušice, miši, opice in pse. To so bili seveda



Prva više razvita žival, ki se je vrnila iz dotika vsemirja, je bil ruski pes Cigan (1951). Njegova rojakinja Lajka ni imela te sreče, saj je med obkroženjem modrega planeta v Sputniku 2 leta 1957 umrla. Resda je bilo tako načrtovano, kajti tehnologija za vračanje iz orbite še ni bila razvita, vendar pes ni bil samodejno uspavan, marveč je zaradi napake zgorel. Najpomembnejši pa je bil ameriški šimpanz Ham (1961), ki je dokazal, da v breztežnosti ni težav z motoriko. Zaradi treninga z metodo elektrošok ali banana je uspešno vlekel ročice in pritiskal stikala ter se po četrt ure afnanja po brezmejnem onkraju vrnil srečno vrnil domov.

tako imenovani podorbitalni leti, torej gor in takoj nazaj. Nato sta se v začetku petdesetih obe strani pridušali, da kanita v letu 1957 utiriti objekt v orbito. A kljub moštvu z več izkušnjami in nekaterim uvodnim uspehom, kakršna je prva fotografija z višine 400 kilometrov, ZDA spočetka niso imele sreče.

Sovjetski program je vodil genij Sergej Koroljov. Čeprav v tistem času javnost, kamoli Zahod, njegovega imena ni poznala, je bil prav on najbolj zaslužen za prednost srpa in kladiva. Veliko zmago je Kremelj dobil 4. oktobra 1957, ko je Sovjetska zveza izstrelila balistično raketo s prvim umetnim satelitom, imenovanim Sputnik. Operacija je bila popoln uspeh. Polmetrska zloščena krogla se je ujela v tirnico 215 kilometrov visoko in v poldrugi uri obkrožila planet. Ker je na kratkih valovih oddajala svoj znameniti bip-bip-bip, ji je sledil ves svet. Naslednje tri mesece kroženja se je Sputnik polagoma spuščal, nakar je po 60 milijonih prepotovanih kilometrih zgorel.



Sputnik je v nebo ponesla vojaška raketa iz izstrelišča Bajkonur. Sprva so planirali tonski objekt, poln opreme, nakar so zaradi naglice oblikovali preprosto ter zapomnljivo kroglo s štirimi antenami. Večina tovora 80-kilogramske konstrukcije je predstavljal oddajnik. Od Sputnika kajpakda ni ostalo nič, je pa po muzejih moč videti njegove rezerve.

SPUTNIŠKA KRIZA

ZDA so satelitsko tekmo izgubile zaradi nenavadne odločitve predsednika Eisenhowerja. V strahu pred negativnim odzivom javnosti se ni odločil za von Braunovo najbolj napredno raketo Jupiter, saj je šlo za vojaški kos tehnike. Zato so podvig prepustili nepreizkušenemu projektilu Vanguard. Ta je že tako zamujal, nakar je dva meseca za Sputnikom doživel debakel brez primere. Pred očmi milijonov gledalcev po vsem svetu je na višini enega celega metra razneslo raketo in rampo, satelit pa burleskno odkatapultiralo na bližnje polje, kjer je vestno nadaljeval z oddajanjem signala. Naslednji dan so časopisne naslovnice prekrili domiselni naslovi 'Kaputnik', 'Stayputnik' in 'Flopnik'. Amerika je bila ponižana in je čez noč izgubila mesto tehnološke velesile. Da je von Braun čez nekaj mesecev s prej sporno vojaško raketo uspešno izstrelil prvi ameriški satelit Explorer, je bila drugorazredna novica.

Sputniška kriza, kot so poimenovali ameriško reakcijo po uspehu Sovjetov, se je odrazila v množični aktivnosti. Ni bila na kocki le čast, marveč domovinska varnost, kajti hladni sovrag bi preciznost in zmogljivost vesoljskega programa lahko uporabil za napad. Leta 1958 so zato ZDA ustanovile pomembni agenciji. ARPA (Advanced Research Project Agency – pozneje so dodali predpono Defense) je urad za razvoj vojaških tehnologij, NASA (National Aeronautics and Space Administration) pa je posihmal ekskluzivno skrbela za civilno astronavtiko. Za nameček so



Raketni inženir Wernher von Braun je bil ključni človek tako v nacističnem raketnem programu kot v kasnejšem ameriškem. Bil je sicer esesovec, vendar ni bil vojak, zato ni imel veliko nacističnega masla na glavi. Ob poslušanju medvojnih poročil je dejal: "V-2 je delovala odlično, le pristala je na napačnem planetu." Umrl je leta 1977.

namenili težke milijarde za izobraževanje v fizikalnih znanostih in še več proračunskih sredstev za izgradnjo jedrskih medcelinskih raket.

Kljub vloženim dolarjem je druga stran še naprej dosegala pionirstva. Leta 1959 so Sovjeti s sondo Luna 2 prvič zadeli Mesec, kar je Američanom uspelo šele tri leta kasneje z Rangerjem 4. V obeh primerih je šlo za trde pristanke, preprosto rečeno strmoglavljenja, kajti drugače še niso znali. A največji dosežek je prineslo leto 1961. 21. aprila je raketa Vostok ponesla v orbito 300 kilometrov visoko ekskluziven tovor: prvega kozmonavta, 27-letnega Jurija Gagarina. Kaj prida aktiven dečko v breztežnostnem okolju ni bil, saj je uro in tričetrt le opazoval inštrumente in kramljal z nadzornim centrom, medtem ko je plovilo delovalo samodejno. Po enem krogu so ga povratni motorji usmerili nazaj na zemljo, kjer je uspešno pristal in čez noč postal svetovni junak.

Svetovni voditelji so podvig pozdravili in optimistično upali, da bosta velesili sredstva poslej raje namenjali raziskovanju vesolja kot oboroževanju. Tudi Kennedy je tekmecem čestital. A obenem je v znamenitem go-



Raketa, s katero so izstrelili kapsulo Vostok, in naslovnica revije Time, ki se je poklonila sovjetskemu uspehu. Jurij Gagarin se v vsemirju ni mudil dolgo. Iz Bajkonurja so ga izstrelili ob 6:07 zjutraj, čez dve uri pa je v kozmonavtski obleki že prestrašil nekega kmeta. Spustil se je namreč drugje, kot so planirali, pri čemer je Moskva šele dekado pozneje priznala, da pilot ni pristal v modulu, kot so dotlej trdili, marveč je iz njega na 7000 metrih izskočil. Dva tedna kasneje se je vesolja dotaknil tudi Američan Alan Shepard, ki se ni utiril v krožnico, je pa plovilo krmilil ročno, medtem ko je bil Jurij le opazovalec.

voru pred kongresom javno napovedal, da bodo vložili vse napore za pristanek na Mesecu še pred krajem desetletja. V ta namen so spočeli program Apollo. Vseeno je Vzhod nadaljeval z nizanjem dosežkov. Leta 1963 so v črnino izstrelili prvo žensko. Potem so trije kozmonavti obkrožili Zemljo le v majicah, torej brez posebnih oblek. 1965. je Aleksej Leonov postal prvi vesoljski sprehajalec. Še leto kasneje je sonda Luna 9 prvič mehko pristala na Mesecu in dokončno razrešila enigmo, da površina ni mehka plast prahu, v katerega bi se plovilo nenadzorovano pogreznilo.

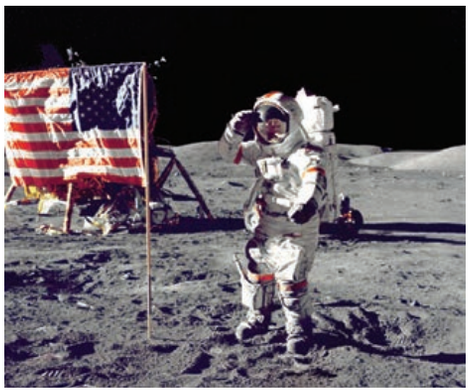


Moskva že od konca petdesetih za kozmodrom uporablja Bajkonur v Kazahstanu. Ker je kraj zdaj v drugi državi, plačuje velike denarje za najem, zato daleč na vzhodu gradi nov center. ZDA ima dve državni lansirni središči, obe na Floridi, čim bliže ekvatorju, da izkoristijo vrtilni moment planeta. To sta Cape Canaveral in Kennedy Space Center. Iz slednjega so izstrelili vse Apolle in space shuttle. V teksaškem Houstonu pa je nadzorno središče. Po svetu je še veliko izstrelišč, ki rabijo pošiljanju satelitov v orbito, celo v Keniji in Iranu, a prav nobenega v zahodni Evropi.

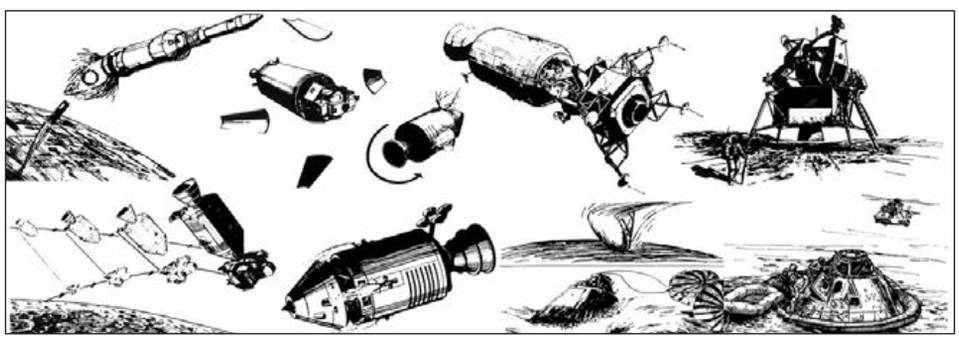
VELIK KORAK ZA ČLOVEŠTVO

Američani so zaostajali samo na videz in so nanizali vrsto tehnoloških dosežkov, le da niso bili zanimivi za širše množice. V šestdesetih letih so se izstreljevanja vrstila na pol leta, na nebu so ostajali čedalje dlje, stikali so kapsule v zraku in imeli so dosti bolj uporabne vesoljske obleke. Vse to z jasnim namenom pristanka na Zemljinem satelitu. Prva ideja je bila, da uporabijo petstopenjsko raketo, katere zgornji nadstropji bi nadaljevali pot do površine Meseca, od tam pa bi se vrnila le konica. A tak projekt bi bil preobsežen in predrag. Zato so se domislili, da bo en kos ostal v orbiti in astronavte na Luno ponesel le pristajalni modul. Za program Apollo so razvili novo raketo Saturn V, ki je bila s stotimi metri in tri tisoč tonami trikrat višja in dvajsetkrat težja od Titana iz prejšnjega programa Gemini. Je že morala biti, saj se je odpravljala 800.000 kilometrov daleč. Da bo zdržala, so dokazali konec leta 1968, ko so trije astronavti v Apollu 8 prvič zapustili zemeljski prostor in brez težav desetkrat obkrožili Luno. Napočil je čas za poslednje dejanje.

Apollo 11 se je podal na pot 16. julija 1969 in v treh dneh dosegel Lunino orbito. Pilot Michael Collins je ostal v komandnem modulu, Neil Armstrong in Buzz Aldrin pa sta se spravila v lunarni modul. 20. julija sta uspešno pristala in Armstrong je kot prvi človek na tujem svetu izustil nesmrtni stavek: *"To je majhen korak za človeka, a velik skok za človeštvo."* Lunohodca sta zapičila zastavo, namestila zrcalce za laseriranje z Zemlje, nabrala nekaj vreč kamnov in se po dveh urah puščanja sledi v sivi puščavi ter poskakovanja v šestkrat manjši gravitaciji odpravila proti domu. Spoj s komandnim modulom je uspel, enako pristanek v Tihem oceanu 24. julija. Vsi trije astronavti so danes stari 81 oziroma 82 let in še vedno aktivni.



Več kot pol milijarde Zemljanov je na TV-ekranih spremljalo zgodovinski trenutek, ko je človeška noga prvič stopila na drugo vesoljsko telo. Vseeno nekateri menijo, da je to največja potegavščina, storjena zaradi propagande, preusmerjanja pozornosti od vietnamske vojne in dejanske nezmnožnosti takega podviga. Teorij zarote je mnogo, od takih, ki povsem zanikajo možnost obiska Lune, do tistih, ki to sicer priznavajo, ne verjamejo pa, da so posnetki avtentični. Govorice, da je NASA objavila studijske posnetke, ki jih je režiral Kubrick, so se pričele že v sedemdesetih, rodile mnogo knjig in spet oživele z zelo gledanim dokumentarcem Did We Land on a Moon? No, teoretiki zarot si niso enotni in predočajo amaterske dokaze. Stroka je vse njihove trhle argumente ovrgla. Poleg tega bi bilo nemogoče poneveriti projekt s tisoči neposredno vpletenimi.



Potek izleta na sivo kroglo je bil naslednji. Na 55 kilometrih višine je od tridelnega Saturna V odpadel prvi kos pogona in rezervoarjev. Ko se je raketa poravnala v smer Lune, je odpadel še drugi kos. Nato se je preostanek odprl in izvrgel dva modula, komandno-servisnega in pristajalnega. Ta sta se zasukala in spojila, nakar je hecna konstrukcija nadaljevala pot v Lunino orbito. Astronavta sta skozi majhna vratca zlezla v kabino pristajalnega vozila in se spustila na tla. Nazaj je odletel le njegov vrhnji del, brez nog in spodnjih praznih rezervoarjev, in predal posadko čakajočemu modulu, nakar se je odcepil in postal ena od mnogih smeti na Mesečevem površju. Komandno-servisni modul se je pred vstopom v Zemljino atmosfero razdelil. Astronavti so se sedeči v špički s padalom spustili v morje, medtem ko je preostanek zgorel.

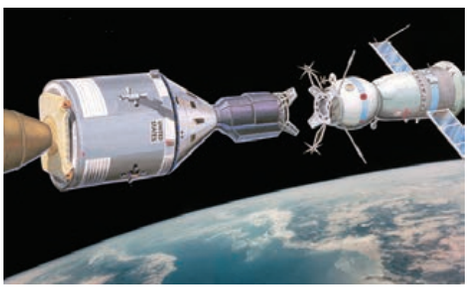


Na zadnjih treh lunarnih odpravah so astronavti uporabljali električna lunarna vozila. Z njimi so prevozili okoli trideset kilometrov na misijo, kar je bilo neprimerljivo s prejšnjimi peš odpravami. Boeing je za ceno 38 milijonov takratnih dolarjev izdelal štiri primerke. Eden je šel v rezervne kose, trije pa so ostali na Mesecu.

Čeprav so Sovjeti vzporedno razvijali kar dva projekta za pristanek na Luni, so se soočali s tehničnimi težavami in verižnimi neuspehi. Tudi zato, ker jim je leta 1966 umrl šef razvoja Sergej Koroljov, nakar jih je potrla še smrtna letalska nezgoda Jurija Gagarina (1968). Za piko na i je poskrbela nesreča rakete N1 brez posadke (1969), ki velja za največjo nejedrsko eksplozijo v zgodovini. Razdejanje izstrelišča je lunarni program prizemljilo za dve leti. Američani so v tem času pošiljali odprave na mesec po tekočem traku. Sovjetska zveza se je iz te misije naposled umaknila, saj niso imeli več denarja in motivacije.

VESOLJSKE POSTAJE

NASA je v polčetrtem letu nanizala kar šest uspešnih izletov na Luno. Zadnji je bil 11. decembra leta 1972, nakar so Sovjeti opravili še nekaj brezčloveških pristankov in raziskovanj z osemkolesnim Lunohodom. Zanimanje za obisk naravnega satelita je nato zamrlo, saj po njih ni bilo več potrebe. Obe strani sta se posvetili drugim, bolj koristnim nalogam, takisto sodelovalnim. Predvsem pa vzpostavitvi stalne vesoljske postaje, kakršno si je štiri desetletja prej zamislil Slovenec Herman Potočnik.



Uvodno dejanje vesoljskega prijateljevanja med velesilama je bil skoraj dvodnevni stik Apolla s Sojuzem 17. julija 1975. Stisk rok treh astronavtov in dveh kozmonavtov ter ogled konkurenčnih modulov je bil tehničen in diplomatski uspeh, ki je zaključil vesoljsko tekmo.

O KROŽENJU IN SATELITIH

Mirovanja v vesolju praktično ni. Vse se premika zaradi pospeška iz starih časov, bodisi od velikega poka, bodisi od kasnejših dogodkov, kot so smrti in rojstva zvezd. Ker ni upora zraka, elementi načeloma ohranjajo hitrost, medtem ko privlačnost večjih teles poskrbi, da gibanja niso premočrtna. Večina objektov kroži, najsi gre za atome, asteroide, lune in planete, tudi za osončja in galaksije. Tako gibanje ohranja ravnovesje, drugače bi ves drobir po ravni črti odpotoval k najbližji zvezdi. Če bi se recimo Zemlja ustavila, bi jo Sonce pogoltnilo v dveh mesecih. Pogoj za kroženje pa je zadostna hitrost. Planet se mora po krožnici gibati tako hitro, da je odmikanje ukrivljene Sončeve površine enako urno kot njegovo padanje zaradi teže. Isto velja za umetne satelite, ki krožijo okoli Zemlje. Tej fizikalni entiteti pravimo tirna ali prva kozmična hitrost in je odvisna od mase osrednjega telesa ter oddaljenosti krožečega objekta.

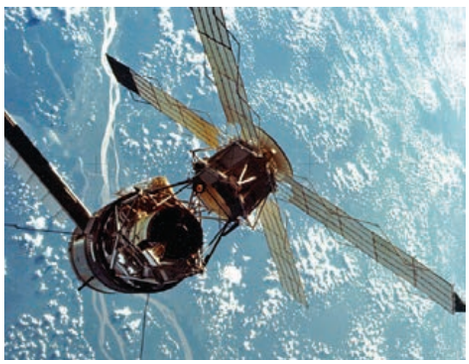
Na površju Zemlje je tirna hitrost 8 kilometrov na sekundo, vendar je to teoretičen podatek, saj kroženje pride v poštev šele tam, kjer ga ozračje ne zavira. Tudi na 100 kilometrih višine bi imel objekt kratko življenjsko dobo. Večina vremenskih, vojaških in raziskovalnih satelitov se nahaja v nizki orbiti do 1000 kilometrov nad morsko gladino. Mednarodna vesoljska postaja je denimo na višini 380 km. Tam je tirna hitrost od oka 7 km/s, za en krog pa potrebuje okoli uro in pol. Precej više, na okoli 20.000 kilometrih, so lokacijski oddajniki, kakršni so ameriški GPS, ruski Glonass in evropski Galileo. Ti s 4 km/s obkrožijo Zemljo dvakrat na dan in bodo to zaradi pretežne odsotnosti ovir počeli naslednji milijon let.

Če bi se sateliti, ki posredujejo televizijski program, takole sukali okoli Zemlje, od njih ne bi imeli kaj prida. Zato obstaja posebna vrsta vesoljskih oddajnikov, ki navidezno lebdijo nad isto zemeljsko točko. Njihovo kroženje mora biti zato izenačeno s sukanjem Zemlje, torej en krog na 24 ur, kar lahko dosežejo na višini točno 35.786 km. Zato jim pravimo geostacionarni sateliti. Še dlje v črnino je Luna. Ta večno pada proti matičnemu planetu z enim kilometrom na sekundo, za pot naokoli pa potrebuje 27 dni.

Orbitalna hitrost seveda ne potrebuje dodatnega potiska. Objekti v orbiti krožijo sami od sebe, brez rabe motorjev. A po drugi plati izstrelitev metka s tal s tirno hitrostjo le-tega ne bi utirila v večno orbito. Zaradi kota bi izstrelek prišel na zelo eliptično pot in bi kmalu padel na tla. Seveda pa bi poskus deloval, če bi ga izvedli z dvestokilometrskega stolpa in streljali naravnost.

Naslednja pomembna hitrost je ubežna ali druga kozmična hitrost. Ta je potrebna, da se objekt brez lastnega pogona, recimo izstrelek, reši gravitacijskega objema in gre svojo pot v vesolje. Zopet je fizikalna količina odvisna od sile težnosti in na zemeljskih tleh znaša 11 kilometrov na sekundo. Tudi ta podatek je za enkratno porinjene objekte in ne za plovila z motorji. Raketa s pogonom bo zapustila Zemljo tudi s polžjo hitrostjo, le dovolj goriva bi potrebovala. Obstajajo teorije, da bi izdelali kanon, ki bi lahko izstrelil tovor z ubežno hitrostjo, vendar so zaenkrat najdlje - do 3,6 kilometrov na sekundo – prišli Američani s projektom Harp.

Pionirski orbitalni laboratorij je bil Saljut 1 (1972), ki je skupaj z nasledniki iz istega programa tlakoval pot prvi modularni postaji Mir. Ta je delovala od leta 1986 do 2001 in bila naseljena večino časa. Še zmeraj velja rekord zdravnika Valerija Poljakova, ki je v njej bival neprekinjeno več kot štirinajst mesecev. Baje mu ni bilo pretirano hudega ne fizično, ne psihično. Obiskali so ga astronavti iz dvanajstih različnih držav, vključno z Američani, ki so na Mir večkrat parkirali space shuttle. Lastne vesoljske opazovalnice ZDA tedaj niso imele. Edina je bila skopi Skylab, ki je strmoglavil že leta 1979.



Postaja Skylab je bila v orbiti šest let do julija 1979. NASA je imela načrte, da bi jo s prvim space shuttlom dvignila, vendar jim jo je zagodla povečana sončna dejavnost. Ta je ogrela vrhnje dele atmosfere, s čimer se je pričel Skylab spuščati hitreje, kot so načrtovali. Obetal se je nenadzorovan padec ostankov z oceno 1 proti 7, da zadane kakšno mesto. Mediji so vest koj pograbili in ponujali visoke nagrade tistemu, ki mu kak kos pade na glavo. Na koncu so nezgoreli deli brez škode zgrmeli na Avstralijo, edina kazen, ki so jo Američani utrpeli, pa je bila globa 400 avstralskih dolarjev za smetenje. Baje je niso nikoli plačali.

Spričo Mirove uspešnosti je v devetdesetih pričela Amerika pripravljati postajo Freedom, Evropska vesoljska agencija lasten orbitalni laboratorij Columbus, Rusi pa Mir 2. Toda okleščeni proračuni so prisilili tekmece v združitev projektov v Mednarodno vesoljsko postajo (ISS), čemur sta se pridružili Japonska in Kanada. Osnovne module so izstrelili leta 1998 in jih kanijo dodajati še vsaj štiri leta, dočim je napovedana življenjska doba do 2028. Postojanka je neprekinjeno obljudena že skoraj dvanajst let, eden njenih namenov, med katere sodi spremljanje vremena in iskanje temne snovi, pa je podpora odpravi na Mars. Drugače je ISS edini delujoč tovrstni laboratorij. Vsi starejši sovjetski so opuščeni, kitajski Tiangong pa zaenkrat še nenaseljen.

RAKETOPLAN SPACE SHUTTLE

Ko je v sedemdesetih zmanjkalo razlogov za letanje na Luno, se je ameriška vesoljska agencija osredotočila na raziskovanje oddaljene črnine s sondami brez posadke in na redno obiskovanje nizke orbite, kamor so dostavljali satelite in kjer so sčasoma našle prostor vesoljske postaje. Zato je bilo smiselno razmišljati o plovilu, ki ne bo le za enkratno uporabo, ki ga bo mogoče hitreje pripraviti in ki bo znalo normalno pristati, ne da je potrebna mobilizacija vsega ladjevja po svetu ob vsakem vračanju astronavtov.

Koncepti revolucionarnega vesoljskega plovila so nastali že koncem šestdesetih, a resen razvoj se je začel



V nizki orbiti, kjer so postaje in kamor gre največ vesoljskega prometa, je breztežnost relativna in nepopolna. Iz enakega razloga, kot je v 'zraku' postaja ali satelit, lebdi tudi astronavt v njem: zaradi kroženja oziroma neprestanega prostega padanja. Je pa čedalje večja težava, da je v tem pasu prevelika gneča, zlasti v obliki majhnih odpadnih kosov, ki jih radar ne zazna. Sedemgramski kovinski delček je denimo naredil kar 15-centimetrski krater v steni postaje. Pravzaprav je nenavadno, da je doslej zabeležen le en hujši orbitalni trk. Leta 2009 sta se srečala satelit mobitelnega sistema Iridium in nek odsluženi sovjetski satelit. Rezultat je, da zdaj okoli planeta kroži tisoč koščkov razbitin.

šele v naslednjem desetletju, ko so dorekli končno obliko skupka space shuttle. Tako se namreč uradno reče kompletu, ne le raketoplanu. Zraven sodita glavni rezervoar tekočega goriva (vodik in kisik) in dve stranski, trdogorivni raketi. Za proizvajalca je bil določen United Space Alliance, konzorcij Boeinga in Lockheed Martina. Testni model Enterprise so javnosti pokazali leta 1976, vendar je rabil le letalno-pristajalnim preizkusom, saj je bil brez termične zaščite.

Vesoljski krst je space shuttle prestal leta 1981 s Columbio, čemur je v naslednjih tridesetih letih sledilo 134 misij, v katerih so sodelovali še Challenger, Dis-



Največji delež pri dvigovanju space shuttla imata stranska raketna motorja na trdno gorivo. Medtem ko ima 400-tonski jumbo jet milijon newtonov potiska, ustvarijo pogoni 2000 ton težkega space shuttla 30 milijonov N. Raketi, ki sta namenjeni pouporabi, odpadeta po dveh minutah, nakar raketoplan pospešuje le še na tekoči vodik, ki mu pri gorenju pomaga kapljevinski kisik. Rezervoar se loči od plovila šele v nizki orbiti in zgori. Raketoplan nato manevrira s pomožnimi motorji. Nazaj grede je space shuttle izključno jadralno letalo, ki sprva bolj pada kot jadra. Na višini desetih kilometrov gre še vedno z nekajkratno hitrostjo zvoka in pristane s 350 kilometri na uro.



Malo je znano, da je Sovjetska zveza v osemdesetih spočela program lastnega raketoplana, imenovanega Buran. Bili so namreč prepričani, da ZDA space shuttla niso razvile za civilne namene, marveč prvenstveno za dvigovanje vojaške tehnike. Čeprav so zastavili pet plovil, so dokončali le eno in še to je opravilo en cel samodejni polet v vesolje brez posadke (1988). Nato je zmanjkalo sredstev in ko je razpadla država, je projekt zamrl. Edini Buran se je naslednja leta prašil v kazahstanskem hangarju, dokler se le-ta ni 2002. porušil in raketo uničil. Pred časom so na plano prišli podatki, da je bil Buran mišljen za dostavo jedrskega orožja.

covery, Atlantis in Endeavour. Program so 2011. upokojili, bilanca pa je pokazala, da kljub navidezni praktičnosti ni bil tako gospodaren, kot so predvidevali. Operativni stroški izstrelitve so znašali 450 milijonov dolarjev. Dva tisoč tehnikov je tudi več kot pol leta finomehanično pregledovalo tisoč koščkov in sistemov, medtem ko je ob skupni ceni projekta skoraj 200 milijard dolarjev posamezna misija koštala poldrugo milijardo. Pod črto je stala vsaka dvignjena tona desetkrat več kot na ruski strani, kjer še vedno uporabljajo klasičen raketni princip izpred petdesetih let. Pozitivnosti so vseeno bile. Sedem, celo osem potnikov je bilo veliko napram Sojuzevim trem, vozilo je bilo v vesolju mnogo gibčnejše in nenazadnje je bilo zmožno pripeljati nazaj veliko tovora.

Za dodatno shuttlovo draginjo sta poskrbeli odmevni in katastrofalni vesoljski nesreči, ki sta vzeli dvakrat po sedem življenj. Leta 1986 je zaradi slabega tesnila kmalu po izstrelitvi razneslo pomožno raketo od Challengerja. Čeprav to posadke zelo verjetno ni ubilo, so umrli zaradi padca v morje s tristo na uro. Še manj možnosti so imeli potniki Columbie, ki je med vračanjem iz orbite leta 2003 razpadla na višini 60 kilometrov in pri dvajsetkratni hitrosti zvoka. Vzrok: ob vzletu je odstopil majhen del termične izolacije, ki plovilo med povratkom ščiti pred vročino. To je bilo dovolj, da konstrukcija ni zdržala ekstremnih pogojev vstopanja v ozračje.

Ukinjeni program space shuttle pomeni, da ZDA nimajo nobenega sredstva več za pošiljanje astronavtov na Mednarodno vesoljsko postajo, zato morajo za ta servis plačevati Rusom. A ker je to še vedno ceneje, je malo verjetno, da se bodo v kratkem lotili nove verzije takega raketoplana, dasi je idej mnogo. Ena pravzaprav že deluje, toda le za tovor. To je Boeingov malček X-37. Je pa res, da NASA zdaj toliko bolj spodbuja in celo sponzorira komercializacijo poletov, saj se noče docela zanašati na tujska izstrelišča. Sami pa se usmerjajo v odkrivanje drugih svetov.



To niso utrinki, marveč razpadli in goreči deli Columbie. Ena večjih težav, s katero se srečujejo konstruktorji vesoljskih vozil, je aerodinamično segrevanje ob povratku. Rakete in na splošno vsa telesa, recimo asteroidi in drugo smetje, v Zemljino ozračje vstopajo s tirno ali celo višjo hitrostjo, torej nad dvajset tisoč kilometrov na uro. Molekul zraka je vse več in pred objektom se pričnejo gostiti. Stiskanje vsakršnega plina pomeni višanje temperature, ta pa se prenaša na površino padajočega telesa. Rešitvi pred izgorenjem sta dve. Kapsule navadnih raket niso aerodinamične, zaradi česar vroč val ne potuje vzdolž njih, marveč jih na široko obide. Poleg tega so zaradi enkratne uporabnosti iz materiala, ki sloj za slojem izpareva in s tem odvaja vročino. Vesoljski taksi se vročine po drugi plati brani s ploščami iz keramičnih steklenih vlaken, ki so odlična izolacija, a obenem krhka, zaradi česar je prišlo do katastrofe.



Brezpilotni vesoljski letečnež X-37 je štartal kot Nasin projekt, nakar je potihem prešel pod Darpo in postal zaupen. Njegov namen je zatorej neznan. Kitajski časopisi so že razširili zgodbo, da gre za vstop vojske v vesolje. V pripravi pa sta še najmanj dve brezpilotni pristajalni plovili: britanski Skylon in indijski Avatar.

NASLEDNJI SVETOVI

Prva sonda, ki se je približala drugim planetom, je bil ameriški Mariner 2. Ta je leta 1962 letel mimo Venere, njegov naslednik Mariner 4 pa tri leta kasneje mimo Marsa. Sovjetski uspeh je bil mehak pristanek na obeh sosedih in kratkotrajno oddajanje v letih '70 in '71. Vseeno je NASA pri raziskovanju sončnega sistema mnogo prodornejša. Sondi Voyager 1 in 2 sta na letu proti skrajnim mejam osončja že polnih 34 let in sta na poti srečala vse planete ter njihove mnoge satelite.



Oba Popotnika so izstrelili leta 1977 v razmiku petnajstih dni. Danes sta 115 oziroma 98 astronomskih enot – razdalj od Zemlje do Sonca – daleč, še enkrat dlje od Plutona. To pomeni, da signal domov potuje skoraj 14 ur. Dvojka gre v smer Siriusa, najbolj svetle zvezde na našem nebu. Tja bo prišla čez 300.000 let. Na krovu imata zlato ploščo, nekakšno časovno kapsulo, v katero smo Zemljani spravili pozdrav morebitnemu najditelju in slike ter zvoke z našega planeta. In seveda navodila za uporabo.

Naša Luna ni prijazna. Je siva, brez sledu vode in brez atmosfere, saj ima premajhno maso, da bi uspela zadržati ozračje. Padajoče kamenje potemtakem ne izgori v ozračju, marveč trdo treska na površje, kar se jasno odraža na gostoti kraterjev. Najbližji naslednji svet je Venera, vendar pri 460 stopinjah Celzija nima na njej človek česa početi. Edini možen je zato Mars. Četrti planet v sončnem sistemu bi znal skrivati tekočo vodo, ima atmosfero, celo material za izdelavo goriva, temperatura na površju je relativno znosnih -60 do +20 stopinj Celzija in njegov dan je zgolj 40 minut daljši od našega.

Statične posnetke in analize marsovskih kamnin je pridobil že projekt Viking v letu 1975, prve marsovske kilometre pa je naredil rover leta 2004. Vozil smo na rdeči planet poslali še nekaj, a vsa so šla le na enosmerno pot, zakaj vračanje je zaenkrat prevelik zalogaj. Rusko-kitajska naveza je lani izstrelila raketo na povratno misijo na Marsovo luno Fobos, vendar je zaradi napake letos padla nazaj na Zemljo. Naslednja taka iniciativa je podvig ExoMars, astrobiološko podjetje ameriške, evropske in ruske vsemirske agencije. Zaenkrat je načrt v letu 2016 in 2018 lansirati dvoraketno odpravo z namenom vrnitve in poglobljenega iskanja vode ter morebitnega življa.

Človeške odprave na Mars so kajpakda v načrtih, ampak jih najbolj optimistični obeti postavljajo v sredino tridesetih let. Tako je zapisano tudi v Obamovi vesoljski politiki, ki med ostalim napoveduje prista-



Marsovce so si izmislili v 19. stoletju, ko so astronomi opazili sezonsko spreminjanje površja in vzorce, podobne kanalom. To so pripisali vegetaciji in namakalnim sistemom. Šele pred kakimi petdesetimi leti so te mite dokončno ovrgli z razlago, da so kanali optične ukane, dozdevno spreminjanje površine pa gre na rovaš taljenja ledu in vremenskih sprememb. Prvo površinsko fotografijo Marsove rdečega terena, ki izhaja iz oksidirane oziroma zarjavele železove rude, je posnela sonda Viking, ki je lepo pristala leta 1976. Najboljše pa so posredovali trije roverji: Sojourner (1997), Spirit in Opportunity (oba 2004). Spirit se je pred leti zagozdil, tadrugi pa še vozi. Curiosity je na poti od lanskega novembra in bo pristal letos avgusta.

VESOLJSKE NESREČE

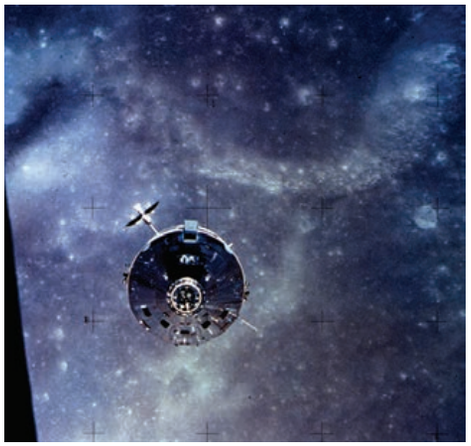
Zrakoplovnih nezgod je od Ikarja dalje človeštvo doživelo brezštevno, kajti tak je davek napredka. Tudi vesoljski programi so zahtevali nemalo žrtev. Med samim opravljanjem misije se je to pripetilo štirikrat. Poleg dveh nesreč ameriških raketoplanov, v katerih je umrlo štirinajst astronavtov, je smrt dvakrat kosila tudi na sovjetski strani. Prvi raketni pilot, ki je izgubil življenje, je bil leta 1967 Vladimir Komarov. Kapsuli Sojuz 1 se med vračanjem ni odprlo padalo in je prosto strmoglavila. Leta 1971 je bila misija Sojuz 11 pogubna za tri kozmonavte, ki so ostali brez kisika, ker je popustil ventil med raketo in vesoljsko postajo. To je hkrati edina nesreča s smrtnim izidom, ki se je pripetila v vesolju.

Mnogo astronavtov je umrlo tudi med trenažnimi misijami. Največja nesreča se je zgodila med rutinskim testiranjem v simulatorju Apolla 1. Zaradi požara so umrli vsi trije kandidati. Največji davek na obeh straneh so pak terjale raketne eksplozije. Ko je razneslo medcelinsko raketo v Bajkonurju leta 1960, je nastradalo več kot sto vojakov. Podobno se je zgodilo Sovjetom še nekajkrat, takisto Američanom, nato Kitajcem s tromestnim številom mrtvih in pred devetimi leti Brazilcem, ko je raketa sama od sebe vžgala motorje in zakurila enaindvajset nič hudega slutečih delavcev.

V kronikah vesoljskih neprilik ima prav posebno mesto misija Apollo 13, ki je nedvomno najbolj srečna nesreča v zgodovini vesoljstva. Odpravi je na poti na Luno 320.000 kilometrov daleč razneslo enega od kanistrov kisika, kar je sprožilo verižno reakcijo težav. Med drugim je kabino komandnega modula zajel požar in gorivne celice za elektriko ter vodo so prenehale delovati. Tričlanska ekipa je misijo prekinila z legendarnim stavkom “Houston, we had a problem.” (Sicer malce nesmiselno, vendar je poveljnik dejansko uporabil preteklik.) Astronavti so se zatekli v lunarni modul, ki je imel prostora in zalog za dva astronavta za en dan. Toda z izkušnjami, pravilnimi izračuni, improvizacijo in s pomočjo iz nadzornega centra so v njem zdržali štiri dni pri temperaturi komaj nad ničlo. Nato so se vrnili v ugasnjeno in mrzlo kapsulo, jo vžgali, odvrgli odvečna modula in varno pristali v morju, Houston pa je plesal od radosti. Po dogodku je kasneje nastala knjiga Lost Moon, po njej pa so posneli dober film Apollo 13 s Tomom Hanksom kot poveljnikom odprave.



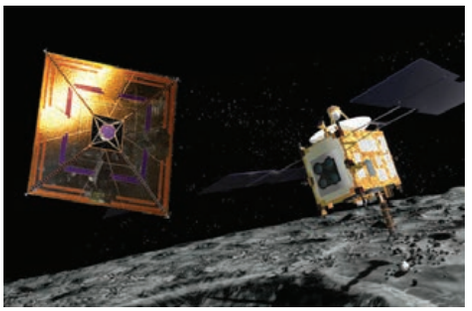
Da se kljub vsemu znanju in silni tehnologiji dogajajo banalne nezgode, priča primer vremenskega satelita, ki so ga leta 1998 poslali v Marsovo orbito. Tja je sicer prišel, a je vstopil v atmosfero pod nepravim kotom in razpadel. Razlog: softver na krovu je deloval z imperialnimi enotami, nadzorni center pa je podatke vnašal v metričnem sistemu.



To je eden redkih posnetkov ’vesoljske ladje’ v medplanetarnem prostoru. Gre za komandni modul nad Luno, slikan iz pristajalnika. Na Zemlji se gibanju zoperstavlja veliko sil, najmanj trenje podlage in zračni upor, zato moramo neprestano dodajati energijo zgolj za ohranjanje hitrosti. V vesolju, izven atmosfere, pa tako velikih zavor ni. Tam zadostuje kratkotrajen enkraten potisk in plovilo že potuje cilju naproti. Določene sile vseeno obstajajo, recimo sevalni tlak in privlačnost Sonca, in mogoče jih je celo izkoristiti. Zato je načrtovanje poletov zapleteno računanje in upoštevanje vseh sort krožnic, kajti gorivo v vsemirju je skopo odmerjeno in rabi le rahlim korekcijam smeri.

nek človeka na asteroidu, razvoj nove klasične rakete za prevoz ljudi Orion in večji izkoristek Mednarodne vesoljske postaje. Ponovni obisk Meseca, ki ga je napovedoval Bush, po novem ni v prvem planu. Vsekakor bomo na naš satelit ljudje še šli, saj so za prihodnjo dekado tak projekt v svoj program uvrstile vse 'vesoljske' države, vključno z Indijo, Iranom in Kitajsko. Bi bil že čas, kajti verjeli ali ne, od leta 1972 (Apollo 17) nismo bili dlje v vesolju kot v nekajstokilometrski okolici modrega planeta.

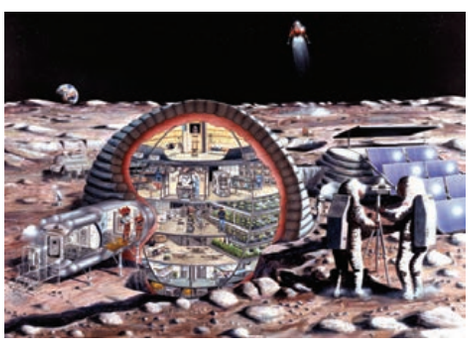
Ker bi ob standardni raketni tehnologiji vožnja do Marsa vzela tričetrt leta, to predstavlja velik zalogaj tako za telesno kot duševno stanje astronavtov. Pogonska revolucija je nujna. Sončna jadra, ki jih poganja gibalna količina fotonov in so se nedavno že izkazala na dveh sondah, za take namene niso, kajti njihova prednost je v brezplačnosti prevoza, ne v hitrosti. Zelo verjetno bo vesoljske ladje bližnje prihodnosti gnal ionski pospeševalnik. Gre za princip, pri katerem plin ksenon obstreljujejo z elektroni, kar njegove atome ionizira. Pozitivno nabiti delci nato zaradi elektromagnetnega polja pospešujejo do hitrosti 30 km/s, kar je je 108.000 kilometrov na uro oziroma trikrat hitreje, kot so potovali astronavti na Luno. Ionski pogon sta v teoriji popisala že Ciolkovski in Goddard, taista, ki sta zaslužna za tekočegorivne rakete. A prve poskuse so naredili pred pol stoletja, v prakso pa je prišel šele pred kratkim. Njegova značilnost je velika učinkovitost, a zelo slab potisk, zato potrebuje več dni, da se sploh začne premikati. Za izstrelitev torej ioni niso, uspešno pa ženejo že nekaj satelitov.



Japonska državna vesoljska agencija JAXA testira mnogo naprednih tehnologij. Levo je njihova sonda Ikaros z razprtim 20-metrskim solarnim jadrom, v katerega trkajo fotoni, desno pa Hayabusa, ki jo žene ionski pospeševalnik. Slednja sonda je bila prva in edina, ki se je spustila na asteroid, vzela vzorec, vzletela in se vrnila na Zemljo (2010).

VESOLJE NAPRODAJ

Komercializacija vesolja je širok pojem, ki pokriva vsakršno vsemirsko početje, ki prinaša zaslužek, torej je praviloma v domeni zasebnih družb. Prvi dobičkonosni dolarji so se nad Karmanovo ločnico dvignili že leta 1962, ko so televizijske mreže in telefonski operaterji lansirali satelit Telstar 1, da je posredoval sliko in besedo čez Atlantik. Podvigu je sledilo mnogo posnemovalcev in danes okoli Zemlje kroži na tisoče komercialnih satelitov. Sprva sta satelite dvigovali ameriška in sovjetska agencija, leta 1984 pa se je pojavil prvi komercialni ponudnik izstrelitev, francoski Arianespace. Odtlej večino tovora v orbito pošlje zasebni sektor.



Trenutni ameriški administraciji raziskovanje Meseca ni prioriteta, saj je Obama mnenja, da bi bila ponovitev misije izpred štiridesetih let pretežno z včerajšnjo tehnologijo neinovativen in drag korak nazaj. Ostale vesoljske agencije so drugačnega mnenja. V preteklih letih so zato Luno ciljali in zadeli Japonci, Evropejci, Indijci in Kitajci. Vsi imajo v svojih programih trdno namero gor spraviti človeka do 2025 in tam postaviti postojanko.



Tole ni fotomontaža, marveč gre za šalo enega od astronavtov iz leta 1984. Vesolje pač ponuja nove in brezmejne možnosti za zaslužek in kmalu se bo pri koritu drenjalo veliko zajemalk. S tem bo treba dopolniti oziroma ustvariti resne vesoljske zakone. Zaenkrat velja, da je vse v vsemirju javna dobrina, toda glede na načrtovanje rudarjenja na asteroidih to pravilo kmalu ne bo več pilo vode.

Doslej so ljudi v vesolje nosile državne agencije, med katere se je leta 2003 vpisala kitajska. Vseeno vesoljski turizem, dasi v izredno butični obliki, obstaja in ga že enajst let izvaja tvrdka Space Adventures. Potencialni kandidat mora prestati izčrpen zdravniški pregled in šest mesecev urjenja ter plačati okoli 30 milijonov dolarjev. Itinerar je preprost: v Kazahstanu se vkrcaš na raketo Sojuz, ki te ponese na Mednarodno vesoljsko postajo. Tam teden dni v breztežnosti delaš kozolce, loviš bonbone z usti in streljaš plišaste jezne ptiče, nakar se vrneš, upajoč, da se bo padalo na ruski kapsuli odprlo. Po novem za doplačilo petnajstih milijonov nudijo uro vesoljskega sprehoda, sprejemajo pa že predprijave za izlet okoli Lune, ki ga vrednotijo na sto milijonov.



Virginovo vesoljsko letalo se imenuje SpaceShipTwo. Gre za izboljšano, osempotniško različico izvirnika, ki je imel le tri sedeže. Na višini 15 kilometrov se bo odcepil od nosilnega aeroplana in v minuti dosegel hitrost 4200 kilometrov na uro, ki ga bo ponesla do magične meje sto kilometrov. Potniki se bodo za kratek čas lahko odpeli in čutili navidezno breztežnostno stanje, nakar bo krilatež, ki zaradi nizke hitrosti nima težav s pretiranim segrevanjem, odjadral proti letališču. Ura veselja za 200 jurjev.



Tole je Sojuz-TM, s katerim Rusi furajo robo in ljudi na vesoljsko postajo ISS. Prvi neastronavtski vesoljski potnik je bil leta 1990 japonski novinar Toyohiro Akiyama. Podvig je plačala država. Titula prvega samoplačniškega vesoljskega turista pa gre 60-letnemu milijonarju, sicer astronavtičnemu znanstveniku Dennisu Titu (2001). Sledilo mu je šest drugih gotovinarjev, med njimi Richard Garriott (2008), ustanovitelj Origina in oče serije Ultima.

Ena od vesoljskih izletnikov je bila uspešna in izobražena Iranka Anousheh Ansari, ki je skupaj z možem sponzorirala Ansari X Prize, prvi natečaj za zasebni vesoljski polet. Tekmovanje je drugače razpisala fundacija X Prize, ki hoče po zgledu sličnih izzivov iz zore letalstva spodbuditi privatnike k investicijam in raziskavi takih poletov. Znano je namreč, da je NASA zaradi vpetosti v birokracijo toga in manj učinkovita, medtem ko bi znale sveže zamisli in izvedbe pohitriti razvoj vesoljskih tehnologij. Pogoj za osvojitev nagrade, ki je znašala deset milijonov dolarjev, je bil dvakratni zaporedni let nad mejo sto kilometrov brez podpore državnih sredstev.

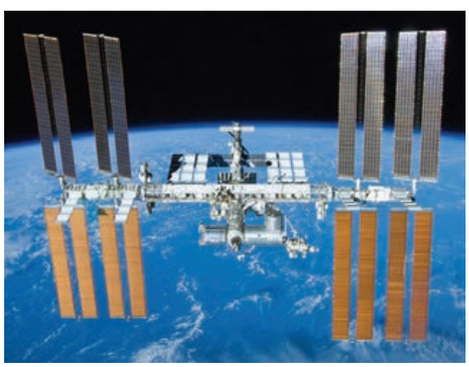
Na razpisu je sodelovalo šestindvajset ekip iz sedmih različnih držav, cilj pa je prvi (in edini) dosegel krožek Mojave Aerospace Ventures, v katerem je sodeloval soustanovitelj Microsofta Paul Allen. Črnino so leta 2004 dosegli z raketoplanom SpaceShipOne, ki ga je v zrak dvignil reaktivec White Knight, pristalo pa je samo od sebe. K projektu je nato pristopil 'devičnik' Richard Branson in skupaj s konstruktorji letala osnoval podjetje Virgin Galactic. To se promovira kot prvo izletniško plovilo za skok v vesolje in nazaj. Prijavnica na njihovi spletni strani navaja ceno 200.000 dolarjev, prvi vplačniki pa naj bi modri planet od zgoraj videli leta 2013. Baje so prodali že petsto kart, najmanj dve naj bi kupil Mirko Tuš. Tuš Mobil je navsezadnje razpisal nagradno igro, katere zmagovalec bo prejel "bon za suborbitalni let v vrednosti 136.000 EUR."

A čeprav je Bransonova firma najbolj znana, ni edina, ki se pripravlja raketoplanske podorbitalne polete. V to smer gresta celo Boeing in Lockheed Martin, a brez časovnih okvirov. Še bolj nedoločljivi so daljnosežni projekti, ki namesto nekajminutnega dotika vesolja obljubljajo turistična utirjenja v orbito. Natečaj America's Space Prize, ki je zahteval točno tak zasebni podvig v zameno za 50 milijonov dolarjev, je namreč zapadel brez enega samega poskusa. Bo Googlov Lunar X Prize bolj uspešen. Ta za milijonskega dvajseteka spodbuja firme k izstrelitvi robota na Mesec.

Pri trženju vesolja ne gre brez omembe družbe SpaceX, ki namesto vesoljskega aviona, ki zna pristati, v sodelovanju z Naso pripravlja navadno potniško kapsulo za do sedem ljudi, namenjeno prevozu na ISS. Tovor jim je že uspelo dostaviti. Ali ima z njo šef Elon Musk turistične načrte, ne pove.



Najnovejša vesoljska vest je prihod tovorne rakete Dragon od privat firme SpaceX na ISS konec prejšnjega meseca. To je prvi stik zasebnega plovila z vesoljsko postajo. Za podjetjem stoji milijarder Elon Musk, ustanovitelj PayPala in Tesle Motors.



Mednarodna vesoljska postaja, kamor lahko pridejo največji bogataši za par deset milijonov. Objekt je plod sodelovanja večine agencij. Prve module so leta 1998 v orbito dvignili Rusi, prek sto nadaljnih kosov pa so prinesli space shuttli. Zaenkrat je okoli 400 kilometrov daleč, a se vsak mesec približa za dva kilometra. V naslednjem desetletju se bodo morali domisliti, kakšna bo njena usoda.



Znano fotko Modra frnikola je posnel Apollo 17 na poti na Luno iz oddaljenosti 45.000 kilometrov. Podoba je spodbudila naravovarstveno gibanje in postala simbol dneva Zemlje.

Človeško začetno odkrivanje vesolja ni bilo le plod zvedavosti, marveč je vesoljsko tekmo rodila hladna vojna, kazanje mišic dveh velesil. Zato dolarji in rublji niso bili vprašanje. Po razpadu Sovjetske zveze takega gonila ni bilo več. Misije so bile bolj premišljene in manj daljnosežne, k čemur so kajpak pripomogli manjši finančni odmerki. Kdo bi celo pomislil, da je za napredek boljša tekmovalnost, ne sodelovanje. No, resnici na ljubo je bilo v zadnjih desetletjih veliko podvigov in dosežkov, le tako populistični niso bili, da bi polnili prve strani časnikov. Vendar smo na pragu nove dobe odkrivanja bližnje in daljne črnine, kajti na podiju so sveži igralci. Na eni strani so to privatne firme, na drugi nove vesoljske države. Naslednja desetletja bodo zaradi tega bolj zanimiva, kot so bila pretekla. Temu primerno bo povpraševanje po ustreznem kadru, zato ni napak razmislek v to smer, če si še dovolj mlad.



Kmetje ne redijo živali le za mleko, meso in volno. Nadvse pomemben je tudi njihov gnoj, ki je osnovna komponenta modernega poljedelstva, saj zalaga prst z organskimi snovmi, ki jih v mineralnih gnojilih ni. Vrtičkarji in resnejši pridelovalci zelenjave te opcije ponavadi nimajo, zato gnoj kupujejo. Hkrati pa znajo iz zelenih odpadkov pridelati kakovostno hranilo za svoje rastline, ki se mu reče kompost. Tega lahko napravite sami, četudi vrtnarite samo na balkonu!

Rastline potrebujejo gnojenje. Quattro pove nekaj o tem, kako ga pripraviti doma in ne dajati denarcev za kemikalije. Nekateri pa svoje gnojilne odprtine podvržejo čudnim kozmetičnim posegom.

Kako pripraviti kompost?

Ob vse višjih cenah v trgovinah se marsikdo odloči, da si bo vegetacijo prideloval sam. Tudi taki, ki nimajo ne kmetije, ne vrtička. Za marsikaj itak zadošča že balkon, v skrajni sili okenska polica. Meščani so odkrili, da namesto rož v loncih prav lepo uspevajo dišavnice in druge povsem užitne reči, od paprike in čilijev do jagod. Nenazadnje je plod, ki ga pridelaš sam, slajši od trgovinske robe.

Da vse to zelenje uspeva, ga je treba nahraniti. V vrtnih centrih prodajajo gnojila, a osnova za pridelavo je kvalitetna prst, ki jo dobimo s kompostiranjem. Neznalec meni, da je postopek čisto enostaven. Odpadke zmečemo na kup in v par tednih vse skupaj razpade. Nato pokrijemo z zemljo in dobimo krasen humus. Vendar ni tako preprosto ...

Kompostiranje je proces, v katerem biološki odpadki nadzorovano razpadajo (trohnijo) in se spreminjajo v naravno gnojilo. Za to so potrebni trije dejavniki: zrak, toplota in vlaga. Kompostiranje opravljajo aerobni mikroorganizmi in če kaj od naštetega umanjka (običajno je to zrak), bomo deležni gnitja, pri katerem se hranljive snovi izgubljajo. Zato je treba kompostni kup redno premetavati. Poznamo dva načina kompostiranja, hladnega in vročega. Če imamo primeren prostor in pripravljamo večjo količino komposta, je vroči način precej boljši. Tu temperatura v kupu seže do 80 stopinj Celzija in postopek razpadanja je ustrezno hiter. Lahko si pomagamo z namenskim kompostnikom, ki je pravzaprav le okvir s pokrovom, a je vizualno privlačnejši od kupa odpadkov vsem na očeh.

V vsakem primeru kup uredimo po plasteh. Na dno damo veje od grmovja, vrtnic in podobnih trajnic, da lahko v kup pridejo iz zemlje črvi, hkrati pa odteka voda. Nanje za ped na debelo naložimo plast bioloških odpadkov (pokošena trava, pomije ...), ki jih prekrijemo s pol tanjšo plastjo bolj celulozne robe (listje, žagovina, časopisni papir ...). Postopek ponavljamo, dokler ni kup visok približno meter, nakar vse skupaj prekrijemo s prstjo ali že zrelim kompostom. Kup nato premečemo vsake tri dni. Popoln, zrel kompost dobimo po približno treh mesecih, vendar ga lahko uporabimo že prej. Napol zrel ima namreč več hranil, dočim zreli izboljšuje strukturo prsti.

Balkonski vrtičkarji s takimi količinami ne morejo operirati, zato zanje pride v poštev hladna metoda z anaerobnimi (brezzračnimi) organizmi, še najbolj podobna siliranju. V štacunah se dobijo posebej izdelana vedra za biološke odpadke, ki jim dodajamo kulturo mikroorganizmov, da reč fermentira kar v stanovanju. Ker gre za proces brez prisotnosti zraka, se s tem rešimo neprijetnih vonjav. Potrebuješ dve vedri. Medtem ko v enem potekajo procesi, polniš drugega. Tekočino, ki nastaja, uporabiš kot tekoče gnojilo (tega ustrezno razredčiš), dočim je trdno vsebino treba še vedno zakopati v zemljo, kjer počiva kak mesec. Dovolj je že plastična banjica s par lopatami zemlje in prgišče deževnikov, ki jih naloviš na bližnji zelenici. Pogledi zavistnih sosedov so neprecenljivi, pa še topel občutek imaš, da se obnašaš ekološko. Nenazadnje je tretjina odpadkov, ki gredo na deponije, bioloških. Smetiščarji potem z njimi počnejo isto stvar in pridelani humus prodajajo za lepe denarje.



✣ **Kompost iz bioloških odpadkov napravi odlično organsko gnojilo. Ni tako močno kot hlevski gnoj, botruje pa dosti bolj kvalitetni strukturi prsti.**

Je beljenje riti resnično ali zajebancija?

Nekaj let nazaj smo z nejevero zrli v tabloidne naslove, kjer so opisovali, kako si porno zvezde in hollywoodska smetana dajejo opravka z novo norostjo: beljenjem kože okoli zadnjične odprtine. Nakar se je izkazalo, da je to res. Še posebej, ko se je pri podobnem kozmetičnem posegu dala ameriški zabavnjaški postaji E! posneti starleta Tabitha Stevens. Kozmetični saloni so bili naenkrat polni dam v zrelih letih, ki so hotele prav to.

Čemu bi človek hotel storiti kaj takega? Ideja je, jasno, prišla iz porno industrije. Z razmahom pobritih mednožij so na plano prišle razne nepravilnosti tam spodaj, med katerimi so najbolj izstopale zaplate temneje obarvane kože. Ta nastane kot posledica več dejavnikov: potenja, hormonov, kožnih gub in skorajda večne teme. Okej, malo imajo zraven barvila v kakcu in bakterije. Ker pigmentacija z leti postaja izrazitejša, pornjakarji pa slavijo mladost, je bilo treba iznajti sistem, kako zgonjeni analki povrniti mladostno rožnato barvo. Ker so na trgu že obstajale pomade za posvetlitev kože, ki se jih je tipično uporabljalo za razbarvanje maternih znamenj, so najprej posegli po njih. Vendar se je izkazalo, da je aktivna substanca hidrokinon za občutljive predele preveč napadalna. Kar nekaj joškaric je moralo zaradi ritnih ožganin k zdravniku in na prisilni dopust. Še dandanes se to zgodi kaki ameriški gospodinji, ki hoče presenetiti soproga in uporabi prvo mažo, ki jo najde v drogeriji. Mimogrede, v Evropi je hidrokinon prepovedan. Danes za mazanje zadnjika uporabljamo nikotinamid, po domače vitamin B3. Modernejši kozmetični saloni pa se nad rjavino spravijo z laserji.



✣ **Ljudje počnemo najrazličnejše neumnosti, čeprav dostikrat niti ne vemo, zakaj. Friziranje sramnega dlačevja, okej. Mazanje riti z belilom ...?**

Namen torej poznamo. Vzrok pa se zdravi pameti vztrajno izmika, tako kot večina ostalih neumnosti, ki smo jih pripravljeni storiti za imaginarni ideal, ki mu pravimo lepota. Ne pozabimo, Rimljanke so pred dvema tisočletjema oslepele, ker so si v oči stiskale volčjo češnjo. Pobeljena rit tako drastičnih posledic nima. O frizeraju sramnih ustnic pa kdaj drugič.

Se spomniš filma Bolje ne bo nikoli (As Good as it Gets)? Ah, kako imam rad ta čudoviti film! Klasično odlični Nicholson igra zoprnega starega pisatelja Melvina Udalla, ki ga muči obsesivno-kompulzivna motnja. To je stanje, v katerem človeka preplavljajo vztrajno vsiljevane misli (obsesije), zato opravlja ponavljajoča se enostavna dejanja (kompulzije), da bi se jih znebil. Melvin večkrat pretakne stikalo za luč, si zaporedoma umiva roke, vedno z novim kosom mila, ker se povrhu na smrt boji okužb, vrata pa zaklepa-odklepa-zaklepa. Vse to počne, da bi se mu ne bi bilo treba soočiti s tistim, kar ga v resnici teži. Z rutinskimi opravili se zaposli in uide realnosti.



Joške cenimo, ker spomnijo na mater in obetajo mleko za potomca. Pa da se imamo za kaj prijet med ježo.

Kako podobno Diablu III! Z določenega gledišča je ves ta težko pričakovani špil en sam velik simptom obsesivno-kompulzivne motnje. Pacientu, ee, igralcu najeda lajf, zato se izgubi v ponavljajočih se enostavnih dejanjih. Vrage švasa z žarki, mlati jih s kladivi in polni s strelicami, kar počne s tisoči klikov za enaka dejanja v le malo drugačnih situacijah. Uspeh je sicer do neke mere stvar veščine, a še dosti bolj je odvisen od tega, kakšno opremo imaš. Itak dosti več od premikanja, napadanja, refoškanja in pobiranja rdečih kapelj ne moreš storiti. Vic je zlasti v tem, da s primerno opremo relativno lahko opraviš s sovražniki. Tako se lahko OK-motnja nemoteno manifestira in botruje pozabi na neugodno finančno situacijo, zdravstvene težave, štalo v ljubezni, neperspektivno prihodnost in tako dalje. Večno miškarjenje take misli zatemni enako, kot jih je v filmu zatemnil Udall s svojim zaklepom-odklepom-zaklepom. Klik klik klik v vratih je enak klik klik kliku na mizi.

To me spomni na fin eksperiment iz knjige Charlesa Duhigga 'The Power of Habit', Moč navade. Govori o znanstvenem poskusu z opico, ki so jo postavili pred računalniški zaslon, ob njem pa je bila ročica. Če je opica povlekla ročico, ko se je na ekranu pokazal določen geometrijski lik, je za nagrado dobila slastno pijačo. Tega se je kmalu naučila in je zmerom, ko je na zaslonu videla obliko, potegnila ročico ter prejela sok. Dogodki so postali del zanke, sestavljene iz lika, rutinskega opravila in nagrade, ki je v opičjih možganih sprožila večjo dejavnost zaradi zadovoljstva. Ampak to še ni najbolj zanimivo. Najbolj zanimivo je to, da se je zadovoljstvo sčasoma sprožilo, PREDEN je opica potegnila ročico in dobila sok. Že tedaj, ko se je na zaslonu pokazal geometrijski lik! Te spomni na Diabla? Mnogi pravijo, da je v njem zadostna nagrada že sam boj, ki prispeva nagrado, se pravi opremo in zlato ...

Najbrž ima to zadovoljstvo povezavo z živčnim prenašalcem dopaminom. Ta je poleg testosterona, estrogena in serotonina ena tistih spojin, ki najbolj vplivajo na čustva. Dopamin je zadolžen za prenašanje živčnih dražljajev in raziskave so odkrile povezavo med njim ter možganskimi mehanizmi, na katerih temeljijo hotenja. Brzinsko rečeno: več dopamina, kot se sprosti v centru za nagrajevanje, večji je učinek na možgane in več ga hočejo.

To je ključni razlog, zakaj je toliko moških trčenih na internetno pornografijo. Vsemreža omogoča dostop do neskončne zaloge razgaljenih samic. Pogled nanje sproža željo po oploditvi, kar simuliramo z masturbacijo, saj smo ustvarjeni tako, da hočemo svoj genski material raztrositi čim širše naokoli. (Več potomcev ima več možnosti za preživetje in posledično za prenos genov naprej. Ženske po drugi strani hočejo enega, zanesljivega partnerja iz več razlogov: varovanje, trdno gnezdo, zanesljivost.) Užitek pri samozadovoljevanju se poveže s slikami rodnih deklin, kajti tedaj možgane preplavi dopamin. To pa se zna zaradi potrebe po vse močnejših odmerkih spremeniti v obliko odvisnosti, ko ne moreš več nadzorovati tega, koliko drkaš. Ali koliko časa preživiš v Sanctuaryju, robotsko udrihajoč po peklenskih slugah.

Če te vse to ne zanima, tudi prav. Ob brezkončnem mimohodu krasotic na pornsajtih in hudičevcev v Diablu lahko rečeš samo: “Bolje ne bo nikoli ...”

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

	IGRA:	OCENA:
01.	DIABLO III	80
02.	FIFA 12	89
03.	MODERN WARFARE 3	82
04.	WORLD OF WARCRAFT	666
05.	BATTLEFIELD 3	84
06.	SKYRIM	87
07.	COD BLACK OPS	84
08.	MASS EFFECT 3	90
09.	PORTAL 2	90
10.	ANGRY BIRDS SPACE	--

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA V, BIOSHOCK INFINITE, TOMB RAIDER, ASSASSIN 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Luka Matiček iz Ljubljane (Fight Night Champion),
- Marko Zupančič iz Kopra (Reckoning)

Kakšen je slogan
Društva nekrofilov?

Ne jebemo žive sile



Kdor se tako trudi, da bi bil videti kot lik iz igre – tu imamo demon hunterko iz Diabla III –, najbrž trpi za vsaj rahlo obsesivno-kompulzivno motnjo.

Warlock:
Master of the Arcane



Če vam je Warlockova podoba domača še od kje drugje kot iz Cive, ste bržda igrali poteznico Fantasy Wars, ki so jo prav tako napravili Ino-Co. Obe igri navdušita z živimi, dobro animiranimi enotami.



Skozi portale je moč priti v druge dimenzije, ki pa so napravljene res brezzvezno, saj gre za majhne slepe ulice, naphane z zmaji. Mar bi z njihovo vsebino obogatili osrednje ozemlje!

Oznako strateškega žanra 4X, v katerem imperij širimo čez vse meje (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), ponavadi lepimo na igre v vesolju, ker izvira v davnem Master of Orionu. A iste sorte igri sta Civilization in Heroes of Might & Magic, fantazijski pa je tudi Master of Magic. Ravno to staro legendo, o kateri si več preberite na sosednji strani, so si pri ruskem Ino Co vzeli za zgled pri snovanju Warlocka.

Greva na plot

Špili 4X te radi zasujejo z množico tabel in oken, Warlock pa vse to vrže čez grajski zid. Ker je mnenja, da si igralci želijo predvsem metanja skal v trole, vmesnik in igranje pokori boju. Ne pozna ločenih prizorišč za pregled nad imperijem, mesti in bitkami kot Heroes of M&M ter Master of Magic. Vse je združeno na enem velikem naključno generiranem zemljevidu, razdeljenem na šesterokotnike, po katerem potezno razvrščamo vojaštvo in gradimo zaselke. S tem igra postane podobna Civilizationu V, tudi zaradi enakega gibanja bojnih enot. Te si heksov ne delijo, zato spremljamo značilno razporeditev vitezov za ravsanje od blizu v prvi vrsti ter strelce v zavetju za njimi.

Seznam surovin je okleščen, saj grmadimo le zlate kovance, hrano, mano in raziskovalne točke za odkrivanje urokov. Kopičenje dobrin pospešujemo s postavljanjem ustreznih mestnih stavb, po ozemlju pa je razmetana obilica krajev z dobrotami, ki pritok pospešijo. Zato venomer zavistno pogledujemo proti kraju tekmeca, ki se je usidral sredi zaplate zlatih rudnikov. In zato gradimo stavbe, ki sredstva preobražajo v na primer volkodlake s klobuki in monokli ter v nadgradnje zanje.

Sveže enote so šibke in jih kaj lahko zakolje že gigantski pajek, ki se sprehaja po bližnjem gozdu. A z izkušnjami zbirajo stopnje, ob katerih jim nadenemo okrepitve. Povrh jim v zameno za zlate kovance dajemo nadgradnje, ki jih pridobimo s stavbami, in krepitvene uroke. S tem se iz shiranih goblinov preobrazijo v zelenokožne komandose, ki so sposobni zbrcati zmaja. Takih krepitev vojaštva je v igri ničkoliko! Naslov ne pozna herojskih likov, a nemara je to zato, ker lahko navadne enote preobrazimo v junaške! Ko ljubeče božamo trideset ikon na svojih elitnih minotavrih, ki z enim zamahom sekire obglavijo grajski stolp, je jasno, v čem je srž Warlocka. In zato smo toliko bolj besni, ko nasprotnik nanje spusti ognjeni dež.

Kratka čarovniška palica

Še ena zapuščina Master of Magica je, da nastopamo v vlogi velečarovnika, ki ima nalogo pokoriti si domišljijsko deželo Ardanio. (Ja, tisto iz strateške serije Majesty, s katero Warlock zgodbovno drugače ni povezan.) Zato lahko nad sovražnikove skeletorje kličemo nevihte in zaredimo kugo v njegova mesta. Toda sistem čaranja je v primerjavi z MoM hudo poprepreoščen. Svojemu vešču na začetku izberemo le peščico perkov, ki mu malce priredijo lastnosti. Ni izbiranja različnih šol magije in za nameček je spisek magij z okrog petdesetimi krajši. S tem abrakadabre stopijo v drugi plan, v službo podpore vojaštvu na bojišču.

Na srečo Warlock ta vidik izpelje vešče in uživaško. Že od začetka nas zasipajo divje zveri in živalski vrt orjaških podgan, golemov ter zmajev je obširen. Največji špas pa se začne, ko srečamo konkurenčne coprnike. Igrajte na težjih stopnjah, kajti tam je umetna pamet zelo agresivna. Dobro izrablja teren, se zaredi na teže dostopen hrib in s strelami cilja naše šibke enote. Tehnološko drevo je lepo uravnoteženo, zato najmočnejše zveri vidimo šele proti koncu in se moramo potruditi za vsako elitno enoto.

Moč je igrati z eno od treh različnih frakcij: ljudmi, zvermi in nemrtvimi. Razlike med njimi niso le kozmetične in strani poznajo različne pristope. To je ključno za dolgoživost, saj je peskovniški način žal vse, kar Warlock pozna. Nima pripovedne kampanje in večigralstva, kar mu precej zavda. Ni pa to edina slabost. Igra je paradoksovsko hroščata in prisežem, da se nadgrajujejo tudi žužki. Očitek gre prav tako nerazumljivim nadležnostim, kot je tečno ustvarjanje divjih zveri iz niča in očitno goljufanje računala na težjih stopnjah. Warlock tako ni ravno dostojen naslednik Master of Magica, a po drugi strani se omejenosti zaveda in na Steamu velja dvajset evrov. Za to ceno se je kar fino zapletati v srdite potezne boje.



Na levi je odprto okno s spiskom raziskanih urokov, tiste v desnem pa odkritje še čaka. Krožni znakci ob njih kažejo, kolikšen delež poteze traja, da gre čarovnija v luft. Včasih več kot eno.

Kaj je majhno, oranžno in smrdi po zažganem piščancu? Goblin, ki ga kuri Aggressor.

74

dober boj ✔ bogata tehnološka dresa ✔ obilica zverjadi ✔ nizka cena ✔ ni večigralstva ✖ hroščastost ✖ kup nerodnosti ✖

Ino-Co / Paradox

Port Royale 3: Pirates & Merchants

Kar malo težko je verjeti, da je minulo četrt stoletja, odkar je stari ata Sid Meier s Pirates! spočel gusarska doživetja v igralski obliki. Prvič smo izkusili brezkončen piš svobodnega vetra, medtem ko smo v vlogi pustolovca lovili obtežena ladjevja, trgovali s konopljo in seksali z guvernerjevimi hčerami. Svoj lonček k temu je pred desetletjem pristavil medtem propadli Ascaron, ki je s Port Royalom in naslednikom sledil osnovni ideji, le da jo je usmeril v strateški šverckomerc. No, licenco za tretji del je odkupil nemški Kalypso in izdelavo zaupal studiu Gaming Mind Studios, ki nas je lani zmerno pozitivno presenetila z zadnjim Patricianom.

Mrtvaška glavca

Vpliv slednjega se pozna, saj je srčika špila, ekonomski model, praktično identičen, le da je prestavljen v Karibe par stoletij kasneje. Za dobičkom se torej podimo okrog leta 1600, ko so se tam med palmami pozibavali ter grog pili Španci, Angleži, Francozi in Holandci. Če odštejemo kozmetiko, kot so oblike stavb, nabor robe in obleke, se zgodovinskost tu konča, saj avtorji niso vključili nikakršnih historičnih dejstev. Ni resničnih oseb in dogodkov iz tistega časa, večina izmed šestdesetih naselij takrat ni niti obstajala, kaj šele, da bi nad njimi vihrala primerna zastava. So se pa potrudili pri naključnih naravnih nesrečah (suša, lakota, kuga, kobilice, viharji), ki otežujejo leženo tropsko križarjenje.

Cilj je odvisen od izbire trgovske ali pustolovske kampanje. Kariero začnemo praktično kot čistilec ladijskega poda. Med napredovanjem je treba rešiti številne vmesne naloge, s čimer se nam odpirajo nove možnosti. V prvem primeru se pretežno ubadamo s tovorjenjem, postavljanjem manufaktur, širjenjem flote, izrivanjem konkurence in političnim lobiranjem. Pri drugi, nasilnejši poti, pa tepemo gusarje, ropamo konkurenco, osvajamo sovražne lokacije in iščemo robinzone, zaklade ter izgubljena mesta. Poleg tega se trudimo zadovoljiti obupane vdove, gostilniške morske pse in snobovske kraljeve podrepnike za dodaten cekin in priljubljenost med rajo ter plemstvom. Na voljo sta še odprt peskovniški način, kjer lahko sami določimo cilje (gnar, gnar, še več gnarja), in večigralstvo za do štiri udeležence.

Polnjenje skrinje

Proizvodnja in trgovanje sta glede na predhodnike poenostavljena in avtomatizirana. To je lepo v kasnejših fazah, ko se ti ni treba ubadati z vsakim čolnom posebej, temveč zgolj določiš, kdo, kaj in koliko proizvaja ter po kakšni ceni se kam proda. Hopa, novci sami tečejo v skrinjo. Itak je blaga samo dvajset vrst in proizvodne verige niso bolj zapletene od mešanja cukra s hlodi za sod ruma. Cene se oblikujejo dinamično in predvidljivo po zakonu ponudbe in povpraševanja. Dostavljanje redke robe veča ugled. Poseben status ima delovna sila, ki ne prinaša cekina, vendar je neobhodna za nemoteno sopihanje industrije in boj.

Pri pomorskem sodelujemo s floto največ treh plovil. Izbranega usmerjamo sami, preostali vodi računalo. Ne počnemo drugega, kot da pošiljamo svinčeno točo nad sovraga, dokler se ne zlomi, in v primernih razmerah zasedemo ter oplenimo njegove ladje. Kopenske invazije so še bolj omejene, le na opazovanje kaosa in odštevanje preživelih. Se vidi, da so bili avtorji z mislimi pri konzolni različici. Da ni vse tako plehko, skrbi raznovrstnost jadrnic z raznolikimi lastnostmi, od krhkih barkač do šestkrat večjih vojnih fregat, in urjenje posadke ter kapitanov. Žal pa je tudi to popreproščeno v stilu 'ti meni deset tisoč dukatov, jaz tebi +1 hitrost (obrambo, napad, razgled, prostor)'. Poleg tega je popravljanja plovil čisto preveč, saj razpadejo že, če jih malo bolj grdo pogledaš.

Hoja po tanki dili

Ob tem opisu se trdosrčnim strategom najbrž ježi perje na papigah. Kaj pa sploh še lahko delaš in kje je izziv, če je vse tako enostavno in se da vse avtomatizirati? To je res, vendar je zajebanih strategij že zadosti in potrebujemo tudi kako mehkejšo. Konec koncev se ravno zato Port Royale 3 igra tekoče in brez nepotrebnega stresa. Kot celota deluje prečiščeno, logično, očesu prijetno in je razmeroma brez žužkov. Hitro se ga da priučiti, naloge so dovolj raznovrstne, skozi čas se razvijajo, napredujejo in se le redko ponavljajo, z izjemo nekaterih izbirnih. Prav tako ni od muh odločanje o lastni usodi, saj politične zamere hitro pripeljejo do prepovedi vstopa v večino pristanišč ali celo do organiziranega pregona. Suh in črviv je kruh piratski, zato pa grizljati ga dolgčas ni nikoli.

Pirati so vedno v modi, ugotavlja Yohan. Jebeš nindže, zombije in vampirje. Arrr.

71 raznovrstne naloge ✔ prečiščenost ✔ hitro padeš noter ✔ reciklaža ✖ poenostavljenost ✖

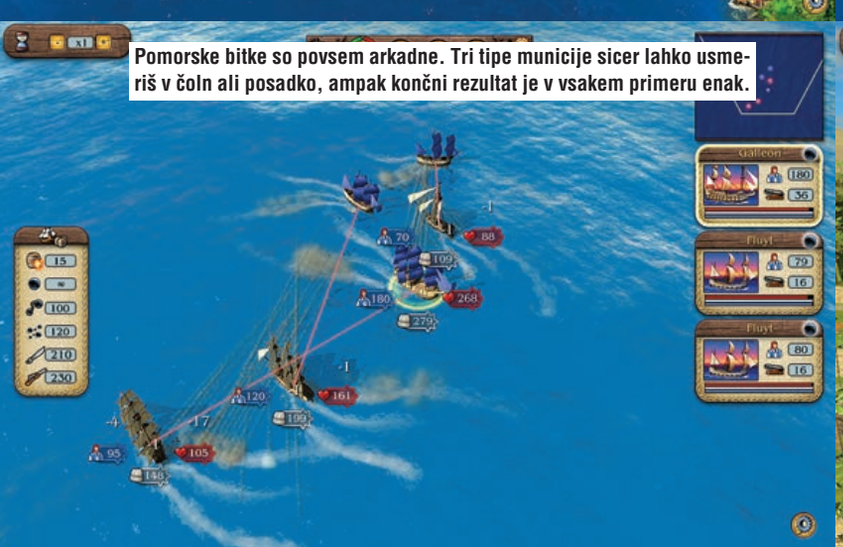
Gaming Mind Studios / Kalypso Media



Port Royale 3 ne skriva, da je v prvi vrsti trgovska strategija. Piratski rajon je bolj kot ne šminka, ki bi jo lahko zamenjali s čimerkoli.

Port Royal, Jamajka

Naslov špila temelji na legendarnem kolonialnem mestu z burno, kratko zgodovino. Španci so ga ustanovili že leta 1515 kot osrednjo trgovsko postojanko za vse Karibe. Tod so se ustavljale in v konvoje zbirale do palube ugreznjene galeje s tovori zlata, srebra in eksotičnih dobrin. Leta 1655 je moč Angležem dovolj narasla, da so stare lastnike nagnali in mesto spremenili v sponzorsko pustolovsko gnezdo, ki ne bi moglo bolj ustrezati romantiziranim predstavam o gusarskem življenju. Guvernerji so zainteresiranim odpadnikom priskrbeli licence, na podlagi katerih so lahko kot plačanci (najbolj znan je bil Sir Henry Morgan) svobodno ropali postojanke in ladje sovražnih narodov. Idila se je končala leta 1692, ko je razvratni Port Royal prav po biblijsko v morje zvrnil potres in odplavil cunami. Preživela polovica od šest tisočih meščanov je nekaj kilometrov proč na varnejšem mestu ustanovila dandanašnjo jamajško prestolnico Kingston.



Pomorske bitke so povsem arkadne. Tri tipe municije sicer lahko usmeriš v čoln ali posadko, ampak končni rezultat je v vsakem primeru enak.



Takle naj bi bil videti Port Royale leta 1563, ko so tu harali Španci. Ne preveč realistično, saj ni bordelov, nadelanih pohabljencev in kupov gnoja na ulicah.

Oseba na našem facebookovskem stenčasu je pred časom napisala: *"Komaj čakam na Diablo III. Upam, da ne bodo ničesar spreminjali."* Ni se ji bilo treba bati. Medtem ko drugod eksperimentirajo z združevanjem raznih elementov, je Hudičevec v časovno kapsulo ujet varni pristan za roboholike (= so robotski in mahnjeni na robo). Diablo III je tak, kot bi bil Diablo I, če bi ga dobila v roke hollywoodski mag spektaklov Michael Bay in trgovec s heroinom. Dela ogromen kažin in te prepoji kot težka droga. Ko greš srat ali se sprostitveno zazreš proti planinam, te tihi glasek v glavi opozori: *"Ej, a ne bi namesto tega raje nabiral EXPja?"* In naenkrat se ti zazdi, da bi bila to pa res boljša zaposlitev. To je ta hudič, da za naslednjo Vrhunsko macolo krvave griže žrtvuješ toliko časa, kot bi ga potreboval za iznajdbo zdravilo proti raku. Ampak rak ubija počasi, sluge Gospodarja pekla pa so tik pred vrati. Jasno je, kaj ima prioriteto.

Temelji izdelka

Tako kot oba predhodnika je Diablo III preprosta igra. Je akcijski frp, kjer v izometričnem pogledu od zgoraj naročaš svojemu liku, naj razseka, razpara, obglavi, objajči, upepeli in upari vsakršno nakazo, ki so jo plameneči knezi poslali nad izmišljeno deželo Sanctuary. Semkaj prideš, da bi se potopil v klasično fantazijsko srednjeveškost, osredotočeno na zatiranje spakedranih hord. Klik v prostor pomeni premik in na sovraga napad, pritisk tipke od 1 do 4 ali klik na ikonico sproži posebno moč, klik na truplo, malho ali skrinjo pa povzroči, da ven v znanem loku priletita zlato in oprema. Naključno odmerjena, seveda, da si vesel, ko po tristo ciganskih opankah na plan končno skočijo legendarni šolni.

Te nato ceniš dosti bolj, kot je za žanr značilno. Diabla namreč ne igraš zaradi širne, odprte dežele, saj je linearen. Veliko temnic se generira naključno in položaji ter vrste sovražnikov niso zakoličeni. Toda pot do konca je premočrtna in, če izvzamem prgišče neobveznih stranskih kvestov, vedno enaka. Ne igraš ga nadalje zaradi dinamičnega opravljanja kvestov za različne ponudnike, ker te vodi za roko od začetka do konca. Ne igraš ga, da bi taktično ukazoval druščini, saj računalniškemu spremljevalcu – templjarju, uročevalki ali zmikavtu – ne moreš veleti ničesar. Ne igraš ga zaradi ugank, ker jih ni. Niti ga ne igraš zaradi zgodbe. Ta je zdaj širša in sporoči veliko podrobnosti o svetu ljudi, ki ga napadajo peklenske sile z Zlodejem na čelu, angeli pa niso tisto, kar se zdijo. Vrača se stari učenjak Deckard Cain, medtem ko je nov osrednji lik njegova posvojenka Leah, ki se ravno tako kot on trudi razvozlati hudimanske prerokbe. A kljub ducatom vrstic solidno govorjenih dialogov, ki jih je moč preskočiti, neobveznim razlagam in kupu dnevniških zapiskov je fabula otročja neumnost. Bolj kot ne je izgovor za prgišče nepopisno spektakularnih filmskih animacij, najboljših izdelkov Blizzardovega animacijskega oddelka doslej.

Nak, nak in nak. Diabla igraš izključno zato, da boš veliko klal, kar ti bo dalo boljšo robo, da boš lahko še več klal. Dobrote in masaker sta mejnika, med katerima se odvija vsa trojka, enako kot Diablo II. *"Žurajmo, kot da je leto 2000 in se vmes ni zgodilo nič"*, hahljaje vabijo Blizzardi. Doslej se je klicu odzvalo kakih sedem milijonov ljudi, od tega tri in pol na splovitveni dan, kar je pecejaški rekord. Diablo je pač, kot pravi Amazon.com, 'Harry Potter med igrami'.

Zasolzi mi oko

Morda so mu tak naziv nadeli tudi zaradi pravljičnega videza. Pritožbe na worldofwarcraftovsko svetlost in pisanost so deloma upravičene, saj je stara rdečečrna paleta le del nove. A barvite livade se izmenjujejo s črnikavimi ječami, iz katerih puhti zlo. Naletimo na zelo raznolika območja, od mesta Tristram prek širne puščave in gozdov do templjev, votlin, oblegane utrdbe po Tolkienovem zgledu in nečesa, kar ni od tega sveta. Povsod je opaziti ničkoliko pozornosti do detajlov, recimo oltarje in kipe, mimo katerih stečeš v treh sekundah, a jih je nekdo izrezbaril do zadnje krivulje in se potrudil, da jih nežno osvetljujejo sveče, pa brezdanje globeli ob robovih in sijajne stavbe v



Tu barbar tolče zle kutarje v zaporu torture. Nisem pa še omenil, kako veličastna je glasba, ki miksa orkester, zbor in, jasno, akustično kitaro. Soundtrack tržijo posebej in je vreden vsakega centa.



Ko Azmodanove sile navalijo na utrdbo, se ne šalijo. Bi nucal enega Legolasa, da bi mi jih pomagal počistiti! Ko si iz mnoštva trupelc napolnim inventar, se lahko kadarkoli transportiram v bazo.



S Quattrovo demon hunterko co-opava žverce v pustinji. Kaj pa vem, ta plat me je pustila nekoliko hladnega. Eni prisegajo na tako igranje, a se mi zdi, da bolj zaradi družbe kot samih odlik načina.



Menih čisti skeletonsko-netopirsko zalego v cerkvi, a ni navdušen nad trgovci, kovačem in draguljarjem. Prvi skoraj vedno nudijo za en kurc robo, v druga pa spustiš celo premoženje, da sta uporabna.

Diablo III

ozadju. Menim, da gmajna z vpitjem, kako se je serija pomehkužila, premalo ceni trud & talent, ki ju je Blizzard vložil v raznotero okolico.
In v krasno izgledajoče pobijanje, ki ne štedi s plameni in ledom, gejzirji krvi ter trupli, ki razkoščičena frčijo po zraku, žarki krute smrti in plapolajočimi škrici, krušečimi se tlemi, rušečimi se zidovi. Stoji petmetrski monstrum takole za steno in ko misliš, da bo tam ostal, po zaslugi fizikalnega pogona v viharju naokoli letečih koscev opeke plane nadte. Aaaa, sam' pejmo!
Nasploh je raznovrstnost pošasti vredna vse pohvale, saj je gravžev na ducate vrst, od tipskih okostnjakov, pajkov in demonov do kultistov, kozjih in kačjih ljudi, veščev, sešitih trupelc, jezikastih skakačev, kamnitih velikanov, skalnih črvov, zapredkov ter rojev krvosesnih mušic. Če te noče pokončati, te ni videlo ali je že mrtvo. Sitnobe rade navalijo nate kot mutci na telefon, a ne vse, kajti nekatere krožijo po zraku, skačejo, se umikajo, te bombardirajo, pljuvajo strupene mešičke, krepijo tovariše, kličejo služabnike in slično. Docela varen zato nisi nikdar, ne glede na to, ali deluješ od blizu ali z razdalje, saj so kanalje narejene tako, da te ogrožajo na vseh pozicijah. Iz tega razloga je dostikrat pametno zbežati ali vsaj ne brezglavo napadati. Pri tem ni serijskega žlampanja zdravilnih napitkov, saj rabi refoška sledi ohlajevalno obdobje, kjer ne moreš srkniti novega. Flaškonov napadalne ali čarobne energije pa sploh ni. Za preživetje je zato bistveno, da pobiraš rdeče globule, ki naključno letijo iz pobitih nasprotnikov in obnavljajo življenjsko silo. Zdi se kot malenkost, a ni. Posebej ko naletiš na enega iz spodobne falange medšefov in šefov. Naskočijo te prašičjeglavi, zamaščeni, skurbani, skrivenčeni šampioni pekla, vsak s svojimi napadalnimi vzorci. Nekateri so novi, recimo Belial in Azmodan, drugi stari, kot je Butcher. Na koncu pa čaka saj-veš-kdo. Je rdeč in babje miga z rito, na katero potem greš srednjeveško, kot se reče.

O službah in znanjih

Krucifiksovsko zalego trebiš z odlično zamišljeno peterico poklicev: barbarom, menihom, lovcem na demone, šamanom in čarovnikom. Podrobneje o njihovih lastnostih pišem v okvirju, tu naj izpostavim, kar je bistveno z igralnega vidika: začetno različnost in kasnejšo prilagodljivost. Sprva je njihova funkcija jasna. Barbar je tankovski in menih hiter bojevnik, medtem ko čarodej, šaman in do neke mere lovec na demone delujejo z daljave. Šaman je izpeljanka nekromanta iz dvojke, lovec se spogleduje z amazonko. Toda bolj kot napreduješ v klasi, bolj prilagodljiva ta postaja zaradi dobro zamišljenega novega sistema veščin in run.
Na rovaš le-tega je šlo po gobe staro vlaganje izkušenjskih točk na lastno pest, saj se statistike lika zvišajo samodejno. Nad tem so nekateri vnaprej zgroženi, a vedeti je treba, kaj smo dobili v zameno. Pozornost je usmerjena v to, katero četverico posebnih moči si boš postavil v vrstico za hitro sprožanje in s katerimi runami jih boš modificiral. Odvisno od tega, za katero runo si se odločil, je lahko čarovnikov žarek smrti recimo enojen ali dvojen, pri čemer je prvi bolj fokusiran in drugi zadene več sovragov. Bolj kot si izkušen na lestvici od najnižjega prvega do najvišjega šestdesetega nivoja, več izbire imaš. Lahko se usmeriš v napad, obrambo, izmikanje, prenašanje velikih količin poškodb, eliminacijo posameznih žverc ali skupin in tako dalje. 'Višje' rune niso nujno boljše in nekatere naveze so idealnejše od drugih. Banalen primer je ledeni oklep + njegova krepitev – kar pa ti odtegne neko drugo veščino ter runo. Prav tako obojega ne moreš instantno menjavati. Lahko pa, ko nisi v nevarnosti, v miru brezplačno premešaš zalogo in izbereš novo kombinacijo. Konkretna razlika glede na dvojko, kjer si moral za tovrstno spreminjanje namembnosti junaka iti od začetka.
V iskanju najboljše kombinacije za svoj slog igranja in okoliščine leži kar nekaj zabave ter taktike. Za maksimalni izkoristek lika z določenimi runami in močmi je treba marsikdaj igrati opazno drugače, kot če si se odločil za drugo kombinacijo. Iz tega izvirajo nekateri sladko-grenki zapisi na forumih v slogu *"Kaj te tolk muči ta in ta šef, jaz sem ga spohal v par minutah"*, ko se nekdo priduša, da ga je poglavar že šestnajstič uničil. Ultimativnega *builda* v Diablu III bržda ni.

ZAPOSLITVENI URAD

Pet nas je, ki se potegujemo za službo pri tebi, o Klavec ničvredneže, Tratnež časa, Potuha izbirčnosti! Vsak ima svoje prednosti ino slabosti, a uničevalski smo celo, če nam v roke potisneš najbolj usrano krepelce. Kaj šele, ko se nabildamo, kajti tedaj dosežemo polbožji status. Škoda le, da horde stopajo v korak z nami, na infernu pa nas celo presežejo. Hočemo boljše zdravstveno in pokojninsko zavarovanje!

Barbarian



Ni ga bilo v igrah boljšega Konana, kot sem jazst. Sem zadnji svojega rodu, kajti našo sveto goro Arreat je uničenje Kamna sveta v Lord of Destruction zbrisalo z obličja sveta. Temu primerno sem ihtav, kar se pozna na mojem pristopu. Vse moje spretnosti, med katere spadajo potresni sunki, tornadasto vrtenje in metanje rezil, se napajajo iz furije, ki si jo služim z zadajanjem poškodb. Brez klavstva sem oropan moči, a to je le redko. Rad sem sredi akcije, kjer mlatim okrog sebe, da zlodjevci letijo v nebo in jim hrskajo prhke kosti. Spričo titanske moči sem nemudoma privlačen, res zabaven pa postanem tam okrog 15. nivoja, ko se začno odklepati še bolj uničujoči prijemi.

Witch doctor



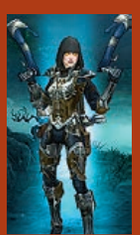
Klestit zlo sem prišel iz afriških savan, kjer sem se izuril v skrivnih prijemih ancientnih črnskih plemen. Nisem direktni borec, marveč šamanski general, ki v to planjavo kliče živalske in duhovne podanike, ki opravljajo delo zame, jaz pa jih podpiram z razdalje. Na sovrage znam naščuvati pajke, zombije, od mrtvih vstale pse in ognjene netopirje, hkrati pa jih zasipati s strupenim dežjem, jih ukleti ter spravljati od pamet od strahu. Moji prijemi zahtevajo več dela kot direktni barbar, a zato nudim bolj taktično, defenzivno izkušnjo.

Wizard

Stari učenjaški prdci iz zatohlih dvoran so preteklost, napočil je čas za novo vrsto čarodeja! Sem mlada in virilna Azijatka, v kateri se srečata staro coprništvo in Možje X. Kar prekipevam od destruktivne sile! Ne morem strpeti, da izmed dlani ne osvobodim žarka čiste energije, ki scvrkotne vse, česar se dotakne, da skupin kanalj ne obsipljem z ledenim dežjem in jim na betice ne pošljem meteorja. Moja pomanjkljivost je krhkost, vendar imam na razpolago dosti zaščitnih orodij, od več vrst elementarnih oklepov prek kupole, ki upočasnjuje dogajanje, do teleportiranja.



Demon hunter



Moj mentor Batman je bil kul, jaz sem še bolj. Sem v plašč odeta figura, ki pripada skrivnostnemu redu lovcev na demone, in delujem po gverilskih principih. Hudiče tamanim s širokimi salvami puščic, ki zadenejo cele grozde neprijetnežev, nakar jim za popotnico vržem eksplozivno sredstvo in izginem v oblaku dima, da obstanejo v alternativni ilustraciji čustvenčka :ničjasno:. Umem snajpati in upočasnjevati, se ogibati in in ponikati v temo, se premikati z nadčloveško hitrostjo, klicati živalske pomagače, kot je vran, in nastavljati pasti ter stolpiče. Bolj kot sem morilska, več moči imam za nadaljevanje holokavsta, a sem edina z dvojno kroglo moči, razdeljeno na sovraštvo ter disciplino.

Monk



Si videl, kaj sem ravnokar naredil? Ne? To je zato, ker sem nindža, ee, menih! Kjer barbar udriha kot gozdar, sam delim kirurško precizne udarce, ki jim oko ne more slediti. Še preden se capin zave, kaj se dogaja, sem že ob njem in moja pest v njegovem grlu. Ali nabrušena nožička. Ali bazdljiv podplat. A-saaa! Iz zamahov sevajo elementarne sile, ki razsujejo na kosce posamične tolovaje ali vplivajo na celotne skupine, znam pa se tudi pozdraviti in se zaščititi z mantrami, plašči duhovne energije. Kljub temu se po končanem boju ustavim ob mirnem jezercu, kjer brenkam na mandolino in vonjam rožice. Zen.

Spretnost in oprema

A vloge moči in run ne gre precenjevati. Ko namreč najdeš komplementaren združek, ga lahko uporabljaš domala vseskozi. Že res, da lahko spremeniš izbiro – a zakaj bi jo, če horde Pekla tako efektivno padajo? In že res, da se napadalci ustvarjajo naključno – a z ne dosti izjemami jih sesuvaš na vedno enak način.

Kleč je v tem, da Diablo ni toliko spretnostna igra, *skill game,* kot je *loot game,* saj se osredotoča na zbiranje robe. Če za obračun s trenutnimi napadalci nisi dovolj močan, ti ne pomagajo dosti še take akrobacije. Hitro boš umrl, pri čemer je kazen za crkot deset odstotkov izgube zdržljivosti opreme in skok na nazadnje obiskano nadzorno točko. Če si zadosti močan, pa uničenje pošasti sicer zahteva spretnost glede rabe pravih moči, pitja napitkov, jemanja globul in ogibanja, vendar ta razpon ni velik. Bolj važno je, da imaš hud ščit, tuniko, rokavice, prstane in amulete, po možnosti z vsajenimi dragulji za nadaljnjo krepitev. Zlasti pa orožje, saj se sila marsikatere veščine izračunava odstotkovno glede na to, kaj držiš.

To pravilo do pičice velja na osnovni težavnostni stopnji 'normal' in se kasneje ne spremeni bistveno. Ko vsa štiri poglavja po nekje od dvanajstih do dvajsetih urah končaš na 'normal', odkleneš zahtevnost 'nightmare', kjer so pizdeki maruleki bistveno bolj nabildani. Dosti več je tu posebnih pošasti, ki jih označujeta modra in rumena barva. Le-te dobijo nadmočne sposobnosti, kot so imunost, odsevanje poškodb, vampirsko zdravljenje, ognjene sledi, obstreljevanje, ekstra zdravje in tako dalje. Je zanimiveje kot prej, toda če nisi ovešen s konkretno bižuterijo, se ti nenehno slabo piše. Sledi težavnost 'hell' in naposled 'inferno', kjer je izredno važno, kaj imaš na sebi, saj dlje od 60. razvojnega nivoja ne moreš. Smrti ob enem dotiku, *one shoti,* niso tu nobena redkost. Še več, namerne so, saj je struktura igre docela premišljena.

Tako kot ritem serviranja sovražnikov. Nakaze te ne ogrožajo preveč masovno, da se ne počutiš zasičenega, in ne prepočasi, da ti pozornost ne odtava. Včasih te nadlegujejo hitreje, včasih malo počasneje, a naslednji boj ni nikdar oddaljen več kot nekaj sekund, izvzemši tesnobne premore pred šefi. Ne, tu ni naključij. Vse je vodeno in orkestrirano.

Mogočne dražbe

Vendar ne perfektno. Kot razmišljujoč človek, ki si daje opravka s smislom, menim, da so Blizzardovci nekoliko precenili privlačnost recepta. Spomnijo me na vabljivca v Ostržku, ki je fantiča zvabil v deželo medu in mleka, da bi se tam le zabaval. Dnevi dobesedno istega početja so pri meni, ki ne igram le zato, da bi se v nizih avtomatiziranih gibov umaknil resničnosti, sprožile naveličanost. Če iščeš robotsko pozabo, bo tole zate sicer drogeraški višek in definitivno gredo popoldnevi v družbi satancev hitro mimo. Vendar ima Diablo III tudi objektivne pomanjkljivosti: stavi na linearnost in ne priskrbi ne dobre zgodbe, ne razvejanih kvestov. So sicer stranske naloge, pri čemer se nekatere generirajo naključno, a to je bolj blažev žegen. Začetna zahtevnost 'normal' je precej nizka in čeprav je igranje zabavno, meji na dolgočasnost. Za hujše boje se boš moral hardcoraško posvetiti višjim težavnostim, kjer bo pot skorajda enaka, z enakimi ključnimi dogodki in osebami na enakih mestih. Obrniti špil z enim ali dvema poklicema ni preveč duhamorno, to storiti z vsemi petimi in nadalje na višjih težavnostih pa je druga pesem. Tudi zato, ker je uspeh dosti bolj odvisen od opreme kot znanja.

Norci na Diablo II zdaj zmajujejo z glavo, rekoč, mar tepec Sneti ne ve, da redko robo dobivaš z igranjem in da je v tem smisel udejstvovanja? Že, a trojka to precej spremeni. Veliko pametneje od iskanja naključnih dobrot je, da si opremo nabaviš v dražbeni hiši, kjer lahko prodaja vsakdo. Za nakup potrebuješ navidezno zlato, ki ga dobivaš s klanjem in prodajo nabranosti trgovcem v igri. Žaromet se tako z opreme, odkrite s srečelovom, preseli na tlako za zlato.



To mi delaj! Solidno nabildani čarodej cvre, poha in panira peklenščke, da se ti kar smeji. Konfiguracijo veščin in run lahko vpišeš v internetni kalkulator na Blizzardovi spletni strani in jo tako deliš s svetom.



Pri klanju ti lahko ob strani stoji eden od pomagačev: templjar, uročevalka ali zmikavt. Na nižjih težavnostih so kar uporabni; še več, krepijo se, izbiraš jim moči in jim daješ orožja, prstane ter amulete. Zastonj se ti pridružijo v taboru in dobro jih je izbrati tako, da dopolnijo tvoj poklic.

TRDOJEDRNIK

Če te je volja, lahko pri novem liku (obstoječem ne več) izbereš opcijo 'hardcore'. To pomeni ključno spremembo: smrt je tu dokončna, brezprizivna, fertik maša, ende, vege, fin. Sliši se jako nezabavno in načeloma tudi je, ker ni noben žur, ko ti gre po gobe junak, v katerega si vložil mnoštvo ur. Po drugi strani pa HC dodobra spremeni pristop. Če se zna običajno, 'softcore' igranje sprevreči v dolg niz rutinskih obračunov, je v hardcoru vsako srečanje s sovražniki povod za zvišan srčni utrip. Razlika med krsto in preživetjem je lahko trenutek neodločnosti, napačna odločitev pri premikanju, zaradi katere te neprijatelji stisnejo v kot in potolčejo kot mladega prašička, cincanje pri rabi zdravilnega napitka ali navadno podcenjevanje žverc. Človek bi si mislil, da prave težave nastopijo šele proti koncu igre, toda Blizzardova statistika kaže, da večina HC-likov crkne v prvem aktu na najnižji težavnosti.

Morebiti se lahko rešiš s pravočasnim zaprtjem igre oziroma raje strojnim resetom računalnika, a v Diablu III zna iti energija, če res zabredeš v težave, po zlu tako instantno, da za to nimaš časa. Tolikanj bolj zato motijo napake v igri, zaradi katerih si lahko ob življenje, od latence in strežniške zmrzali do hroščev, ki jih še niso iztrebili. Je pa vzdušen tale hardcore, ni dvoma. Eni softcora zaradi njega sploh ne morejo več igrati.



Druščina visokorazvitih ljudekov cmari luciferce. Taki dobro vedo, da gre v opcijah hitro vklopiti 'elective mode'. Tedaj lahko v vsak prostorček na traku z desnim klikom postaviš veščino po želji.



Inventar je precej omejen in docela klasičen. Bolj skrita lastnost igre je, da je zaloga zlata skupna vsem likom, ki si jih naredil. Isto velja za robo, ki jo daš v čudežno skrinjo v oporišču (stash).



Belial, gospodar laži, je posamezniku kar nevaren. Pošteno udriha s svojima mogočnima rokama in iz tal kliče zelene vrtince, ki dodobra poškodujejo. Svetujem krepek oklep in co-op napad.



Ker je menih učenjak, nekaj uradnih statistik. Po dveh tednih so igralci naredili vsak po tri like, 54 % ženskega. Kar 80 % junakov je med stopnjami 1 in 30, inferno pa je odklenilo le 1,9 % ljudi.

Usmerjenost v Auction House zopet ni koincidenca. Avkcijska hiša za virtualni denar ima namreč sestro RMAH – Real Money Auction House. Ta dražbeni del uporablja (oziroma bo uporabljal, če so ga zopet prestavili) pravi cekin, ki ti ga jemljejo s kreditne kartice. Z evri kupiš zlato, ki ga uporabiš za nakupe v RMAH, Blizzard pa si trga provizijo. Tu se skriva služenje na rovaš tistih, ki se jim ne da cele dneve grindati za sredstva. Kitajski *gold farmerji* nepotrpežljivim že nudijo usluge, tako kot v World of Warcraftu, še enem Blizzardovem izdelku z virtualno ekonomijo.

Diablo, Lord of Error

Povezava s pravim denarjem zaradi eliminiranja goljufov je – poleg zaenkrat uspešne antipiratske zaščite – razlog za največji kamen spotike: stalno privezanost na internet. Če nisi na netu, se špil ne požene, četudi bi ga rad igral samotarsko. Na drugem koncu ima Blizzard celo več tednov po lansiranju, ko so strežniki crknili zaradi navala, težave z infrastrukturo. Včasih se ne moreš prijaviti, rukne te iz sistema s sporočilom o napaki ali na lepem pride do takega zamika, da te stane življenja (niti pomisli ne, da bi si v ozadju na polno prisvajal vsebino torrentov!). Fantastično pri igranju s hardcore likom, kjer je smrt nepovratna. Prav tako položaja ne moreš shraniti kadarkoli, temveč moraš doseči naslednji mejnik, ki je lahko oddaljen pol ure brskanja po naključno ustvarjeni temnici. In ne misli, da boš igro pavziral za dlje časa, kajti po kake četrt ure neaktivnosti te strežnik odklopi. Da bi jih človek zadavil z miško. Brezžično.

Plusi obvezne spletne popkovine so hitri popravki žgočih hroščev, potem to, da gre vsak košček EXPja, opreme in zlata nemudoma na strežnik, zato ne moreš izgubiti ne junaka ne pridobitev, ter brezšivno sodelovalno povezovanje za do štiri osebe. Horde zla se v kooperativnosti okrepijo in na zaslonu je še več dogajanja, pa oživljati je moč padle. Brž najdeš javne partije ali se pridružiš ljudem s seznama prijateljev, nakar grupno tolčenje peklenščkov pretežno deluje gladko. A tudi tu bodo morali še kaj postoriti, saj ni vdelanega glasovnega sporazumevanja in izbire točno določene nadzorne točke v okviru podpoglavij. Co-op je koristen za nabiranje izkušenj in šur, je zabaven, zlasti ko greš nad županska bitja. Ni pa nič posebnega, saj liki v njem niso deležni obogatenega nabora spretnosti, seznam grupno koristnih veščin je ožji kot v dvojki in manjka vsebine, ki bi bila namenjena le temu vidiku. Tekmovalnega večigralstva, PvPja, ni, prišel naj bi kot brezplačna nadgradnja. Kdaj? Saj veš. *"When it's done."*

V tebi je, požira te

Diablo III je solidna, elegantna in vzdušna akcijska frpjka z odličnimi, prilagodljivimi službami, inovativnim sistemom veščin in run, mojstrsko načrtovanim tempom, urnebesno grafično razpaljotko ter veliko željo po ponovnem igranju. Treba je vedeti tudi, da so ustvarjalci že izdali več uravnoteževalnih popravkov in da bodo za igro gotovo skrbeli še dolgo. Vendar pa jo kazijo neprilike, ki so v samem jedru izkušnje ter zbujajo dvome v višjo ceno med 50 in 60 evri, in ni ji v čast ujetost v časovno zanko 'diablovske' dimenzije. Razen če se strinjaš s tistimi, ki drugega niso pričakovali. V tem primeru ti želim veselo odvisnost.

***Sneti**, Princ klikota, proti Diablu, Kralju teme, Uničevalcu družabnega življenja, Imetniku najbolj plamenečega prdca. Naj zmaga rdečejši!*

80 **žmohtna, spektakularna, nenehna, izvrstno tempirana akcija ✔ raznoliki, prilagodljivi poklici ✔ velik bestiarij ✔ občutek za veličastje in podrobnosti ✔ namenjena večkratnemu igranju ✔ zna se orenk ponavljati in vleči ✖ linearna ✖ vrtčevska zgodba ✖ sploh ne deluje brez interneta ✖** **Blizzard**

Max Payne 3



Ob več priložnostih te igra sama od sebe utiri v počasno padanje proti tlom, med katerim moraš pospraviti lepo število rokomavhov. Res, res dogaja!

To ni več Max Payne, kot ga poznamo iz obeh ikonskih tretjeosebnih streljank z začetka tisočletja. To je Max, narejen po viziji skupine Rockstar Vancouver, ki je prevzela štafetno palico od izvirnih avtorjev, finske grupe Remedy. Matrixovski obračuni v lobijih velikih korporacij, nordijska mitologija, femme fatale, nadnaravnost, more, skakanje, rahle uganke ... vse to je ostalo v omari skupaj s plapolajočim črnim plaščem, mladostjo in priročnikom 'Kako ne postati alkoholik v 90 dneh'.

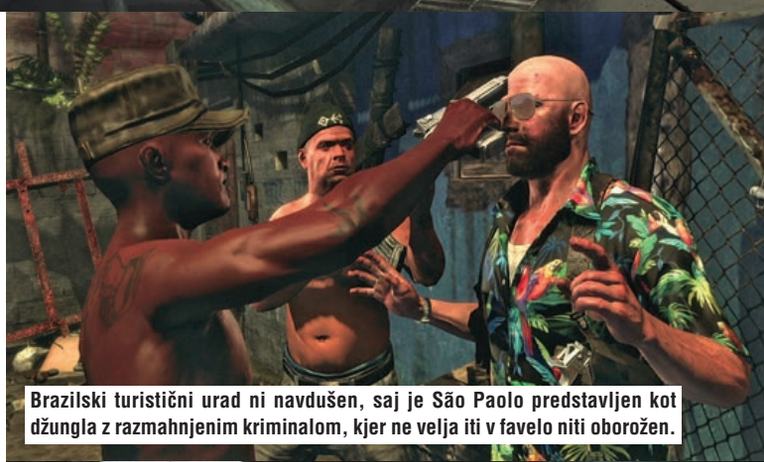
Bivši policist s kupom grehov, ki je bil že prej v najboljšem primeru antijunak, je zdaj čustvena razvalina srednjih let. Med trpljenjem zaradi smrti žene in hčerke poseda po hotelskih sobah v tujini, kadi kot Turek, žlampa viski in nudi usluge najboljšemu ponudniku. Črtaj to – edinemu ponudniku. Da je slednji v brazilski metropoli São Paulo, največjem mestu na južni polobli, je Maksu vseeno. Johnny Walker je povsod enakega okusa, če ga ne redčiš z vodo. Payne ga nikdar ne.

"I opened the door to the next circle of this low rent hell"

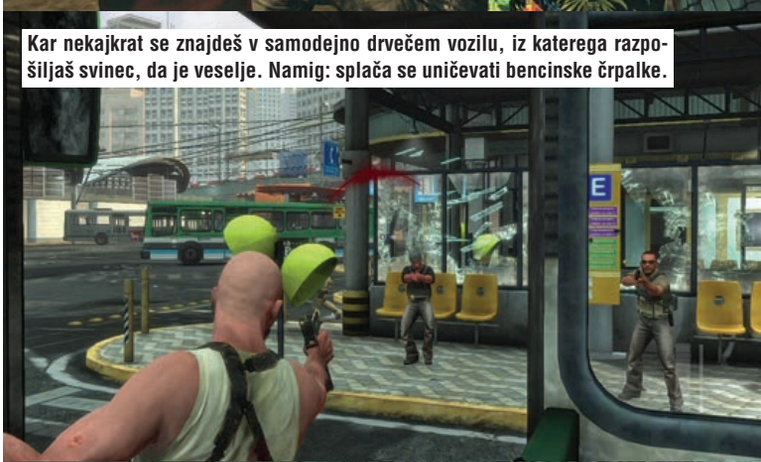
Raje ga s krvjo, kajti v tretji odpravi bo izročilu ustrezno postrelil bataljon vojakov, policistov, mafijcev, ugrabiteljev, čefurjev in tudi kakega civila, če ta ne bo pravočasno skliznil v stransko ulico. Vendar ne bo ubijal na enak način kot prej, ko je bil keč v tem, da se je Maks baletniško gibal, skakal in izkoriščal 'bullet time'. To je bilo upočasnjeno metanje vstran, naprej ali nazaj, ki mu je omogočalo, da je sovražniku v miru filigransko poslal kroglo med oči. Max je tokrat zaradi let počasnejši, prevale dela kot nekdo, ki je veliko let sedel za računalnikom (vem iz izkušenj), in krogelni čas mu je bolj kot ne pomagalo za takrat, ko mu gre za nohte. Pridobil pa je sposobnost čepenja v zaklonu, torej 'cover system', ki so ga popularizirali Gears of War.

Strelska dinamika je torej drugačna kot v prvencu in dvojki. Ne šopaš po prostorih, kot bi imel v riti feferon, temveč si kot moder starec izbereš kritje, izza katerega gledaš, streljaš in se skrivaš nazaj, preden te običajno številčni capini perforirajo. Ob nafilanem bullet timu lahko pogumno kreneš v napad, vendar moraš biti v tistih nekaj sekundah polzenja skozi luft natančen in hiter, sicer si urno ob vso energijo. Zlasti si ga nasrkal, ko upočasnjenosti zmanjka, kajti če si bil svojčas glinast golob kako sekundo, zdaj traja celo večnost, da se pobereš, in moraš streljati leže. Energija se ne obnavlja samodejno, marveč si jo kot njega dni povrneš s tabletami *("They have their body armor, I have mine.")* Nosiš jih le par stekleničk in si hvaležen, če jih najdeš v okolici.

Medtem ko je bilo prej pretežno vseeno, ali si tolovaja zadel v betico, piščal ali jajca, ti je sedaj najljubše, če krogla v headshotu najde lobanjo, drugače je veliko možnosti, da se bo gnus pobral. Posebej če se meriš s tipčki, ki nosijo zaščitne jopiče in čelade. Če robavsov ne odstranjuješ redno in efektivno, ti pošteno zavdajo, kajti čeprav ne znajo izvajati orkestriranih napadov, so napadalni in radi naskočijo tvojo pozicijo. Ciljanje tudi z vključenim lovljenjem na muho ni trivialno in streliva še zdaleč ni na pretek, zato je nujno pobirati orožja pobitih nasprotnikov. Ako ti v svinčenem dežju uspe priti do njih. Prav mu je, Maxu, kaj se pa strelja po Braziliji, namesto da bi v domu upokojencev igral tombolo in si loščil protezo kolka.



Brazilski turistični urad ni navdušen, saj je São Paolo predstavljen kot džungla z razmahnjenim kriminalom, kjer ne velja iti v favelo niti oborožen.



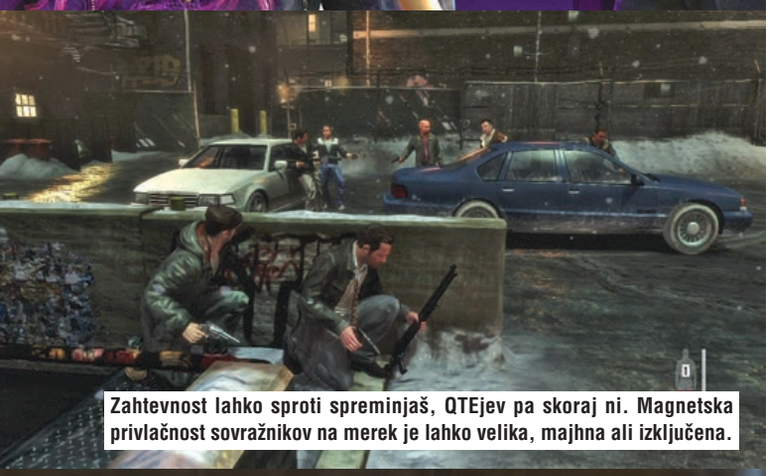
Kar nekajkrat se znajdeš v samodejno drvečem vozilu, iz katerega razpošiljaš svinec, da je veselje. Namig: splača se uničevati bencinske črpalke.



Eni v višjih težavnostih ne bodo videli smisla, a šele tam se, tako kot v izvirniku in dvojki, skriva prava igra. Tole je na 'hard' že smrtonosna situacija.



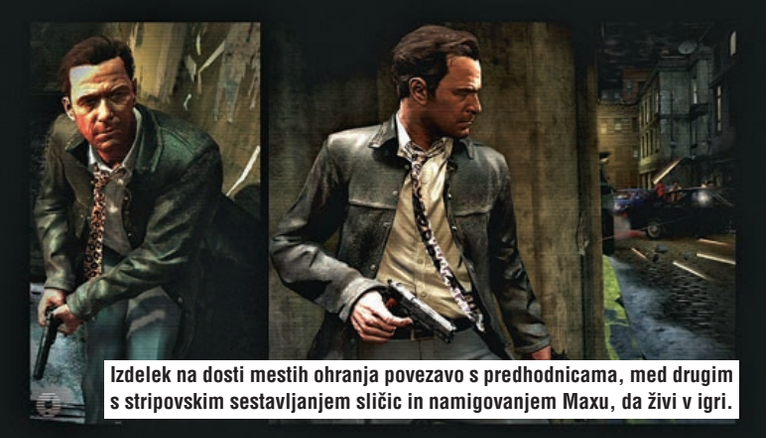
Če si igral GTA4 ali njegovo razširitev The Ballad of Gay Tony, se ti bodo zdele take razsvetljene nočnoklubne scene jako domače. Max Theft Auto!



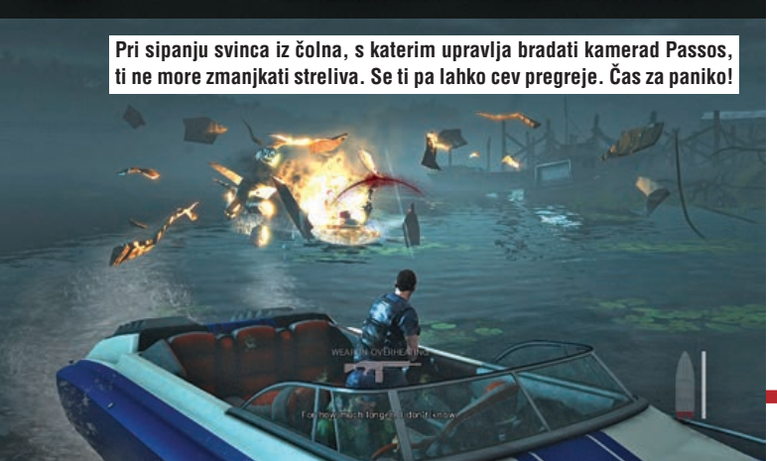
Zahtevnost lahko sproti spreminjaš, QTEjev pa skoraj ni. Magnetska privlačnost sovražnikov na merek je lahko velika, majhna ali izključena.



Grafika je najlepša na PCju, ki podpira še stereoskopijo in do šest monitorjev, ciljanje z miško pa je ekspresno. A tudi inačici PS3 in xbox 360 sta kul.



Izdelek na dosti mestih ohranja povezavo s predhodnicama, med drugim s stripovskim sestavljanjem sličic in namigovanjem Maxu, da živi v igri.



Pri sipanju svinca iz čolna, s katerim upravlja bradati kamerad Passos, ti ne more zmanjkati streliva. Se ti pa lahko cev pregreje. Čas za paniko!

"I stood out like a street walker in a monastery"

Payne 3 je potemtakem zahtevna, hardcore igra, ki jo je v prvo priporočljivo odigrati na težavnosti easy, da se privadiš mehaniki in se zaveš, kako ranljiv si. Zlasti pa, da začutiš, kakšne so Maksove omejitve. Ker je že v letih, zna biti v kočljivih situacijah, ko se mu kdo približa ali ga zaloti na odprtem, hlod. Prav tako ne zna gladko prehajati med zakloni in še par nerodnosti se najde, takih v slogu nenadnega stanja izven zaklona po predvajani vmesni animaciji, zatikanja ob objekte, izostanka plavanja, zlobno (neumno?) postavljene nadaljevalne točke in ne zmerom dobre kamere. Ta včasih ne ve, ali bi kazala tvoje gube na čelu ali sovražnikovo rit, zato povzroči klasično animacijo Maxove smrti, sestavljeno iz treh stripovskih sličic. Dead. Retry?

Šur, retry. Že res, da je streljanje dosti klasično in v toku igre komaj kaj napreduje, saj prožiš tipična orožja (pištola, revolver, šotganka, par mitraljezov, snajperka, uzi ... začuda nimaš bomb) proti osebkom brez posebnih spretnosti in krepelc. Višek je, ko srečaš polšefovske kifeljce z mitraljezom in hudo čelado ter fante z bazukami ali granatometi. Zato približno deseturni, povsem linearni igri z bore malo skrivnostmi, saj zgolj nabiraš kose zlatih orožij po odročnih kotičkih, manjka nekaj raznolikosti.

Po drugi strani pa to ni Crysis Warfare, temveč resna, temačna gangsterijada, kjer bi bilo smešno, če bi te naskočili kungfu Arabci z laserji. Na višjih težavnostih je domala sleherni obračun spretnostno-taktičen izziv, poln igre mačke z mišjo, prefriganega izkoriščanja zaklona, skrbi glede uničevanja materialov (les razpoka, steklo se razbije, kamen se okruši ...), elegantnega bullet tima ter brutalnih smrti. Tebe ali sovragov, ki jih luknjaš tudi v upočasnjenih prizorih po zgledu Payna 1

OSTALI NAČINI

Zgodbovno kampanjo spremlja dosti klasičen nabor modusov, ki pa je vreden pozornosti. Samotar se lahko kot njega dni ubada s postavljanjem točkovnih rezultatov na dolgem nizu izsekov iz štorijalnih nivojev ter z varianto New York Minute, kjer imaš omejen čas, ki si ga podaljšuješ z ubijanjem. Hitreje kot opravljaš z nasprotniki, več ure imaš. Oboje je podprto s spletnimi lestvicami.

Pomemben sestavni del je internetno večigralstvo, ki ga Max Payne doslej ni poznal. Sprejme do šestnajst sodelujočih, ki se lahko skozi Rockstarjev nalinijski klub združujejo v stalne posadke, variante klanov, in omogoči stopanje v kožice raznih plačancev ter brazilskih čapcev. Navadne variante so posamični in ekipni deathmatch ter 'payne killer', izvedenka načina dead man walking iz MP2. Tu dva od sodelujočih naključno postaneta Max in njegov kolega Passos, ki ju skušajo drugi, šibkejši, ubiti. Najbolj originalen modus je 'gang wars', kjer virtualni napovedovalec žebra ločeno zgodbico, ki je postavljena v isti čas kot puščavništvo in se sproti razvija. Eno moštvo dobi določeno nalogo in drugo mu mora nakano preprečiti, recimo nastavljanje bombe, eliminacija določenega lika ali klasični deathmatch. Vsako rundo tvori pet naključno odmerjenih dogodkov.

Z udejstvovanjem si nabiraš izkušnje, odklepaš opremo in krepelca, kot so granate, ter si krepiš lik. Ta ne podleže takoj, a še taka nabildanost ne pomaga, da ne bi umrl zaradi luknje v betici. Med tekanjem in streljanjem po dobro zastavljenih prizoriščih je moč pleniti trupla, da dobiš tablete, vendar si tedaj privlačna tarča, ter uporabljati bullet time, ki omogoči natančnejše merjenje, a te precej izpostavi. Modreje je skrivati se v zaklonu, čeprav moraš paziti na razpadanje materialov. To privede do zanimive mešanice tekanja okoli, rešetanja, bullettimovskega plavanja skozi zrak in tičanja za objekti. Fajn je tale multič!



in 2. Tedaj kri šprica in se jim *cabeçe* maličijo, dokler se uničeni ne zgrudijo v poscane kote. Moje ime je Bolečina. Maksimilijalna Bolečina!

In kje vse to počnem? Po hotelih, letališču, džungli, pokopališču, ulicah, odlično udejanjeni faveli, ob kateri se ona v Call of Duty skrije ... Impresiven nabor okolic, pri čemer Max stalno spreminja videz, vmes pa nažiga iz vozil, kot sta motorni čoln in džip, ter se ogiba snajperjem. Smrtnjaški občutek krepijo udarno oglašanje krepelc, vpitje razdraženih, kriki ranjenih, napet inštrumentalni hrup v ozadju, ki te podzavestno drži na adrenalinskem robu, in govorjenje v portugalščini brez prevodov. *Caralho!* Super za vzdušje in pogumna odločitev ustvarjalcev, ki bo pri Blažki Müller Pograjc gotovo sprožila divji orgazem. A to so že deli druge bistvene privlačnosti: kinematografskosti. Kako naj rečem – boljšega filma te baže še nisem igral.

"This place was like Baghdad with g-strings"

Podobnost filmu smo hvalili že v enki in dvojki, a tedaj smo vsi skupaj nenapisano upoštevali tehnološke omejitve, saj je zgodba nastajala skozi stripovske sekvence in animacije, narejene z grafičnim srčkom. Ta kakopak ni mogel zares dobro predstaviti živih ljudi, zato je manjkajoče koščke priskrbela domišljija. Sedaj le-tej ni treba več dosti delati, kajti pogon RAGE v navezi z napredno animacijo Euphoria postreže z brezkompromisnimi umetnimi igralci. Poligonski liki se gibljejo, gestikulirajo in grimasirajo na docela naraven način ter so podprti z izvedenskimi govorci, tako da vživetje niti za trenutek ne popusti.

Ali je Max Payne tehnološko boljši od L.A. Noire, Uncharteda in Heavy Raina, je lahko stvar trde debate. A končni učinek je na vsak način izvrsten. Sploh ker to ni le gledališka drama z dvogovori, marveč tudi razgibana akcijada, kjer se Maksi drliča po strehah, sodeluje v pregonih in pada iz helikopterjev. Resda se konkretno vidi, da je to Rockstarjev špil, od načina, kako so postavljeni kadri in kako osebe govorijo, do zrakomlatov, gliserjev, neonskih nočnih klubov in natlačenih stanovanjc, kar je tak zaščitni znak kot Mario za Nintendo. Celo televizorje lahko vklopiš in si ogledaš čudno risanko. Na trenutke se zazdi, kot da je Max vstopil v inačico Grand Theft Auta – od tod izvira del tiste preklicane okornosti pri streljanju. Po drugi strani pa je slog ipak zadosti samosvoj, vsaj kar se špilov tiče, kajti estetiko azijskega režiserja Johna Wooja je tokrat nadomestil vpliv cineastov, kot sta moderni noirjevec David Cronenberg in kralj digitalnosti Michael Mann. Od slednjega so celo vzeli kak svetlobni filter preveč.

Hkrati so novi avtorji odlično ujeli srčiko glavnega lika, ki je temelj dogajanja, in ga potisnili v nove dimenzije. Stari Payne ni toliko melanholičen kot zamorjen, ciničen, jedek in razbitih iluzij, z vnovič legendarno zapretiravanimi izjavami *"I wouldn't know right from wrong if one was helping the poor and the other one was banging my sister"* ter *"Now the boat could go back smelling like sun tan oil, stale margaritas and greed."* Toda ne ubada se več z misticizmom, temveč pristane v hard-boiled noir kriminalki z realističnim zapletom, po Remedyjevi tradiciji podanim skozi več flashbackov. Iz njih sestavi širšo sliko neznosne podrejenosti denarju, zaradi katerega so v São Paulu pripravljeni na brezbožnosti za obračanje želodca. Proti koncu prav pogrešaš 'normalne' zlikovce iz vrst mafije in korporacije Aesir.

Max času primerno sname masko neobrzdanemu kapitalizmu brez vrednot, hkrati pa je dekonstrukcija, da ne rečem destrukcija klasičnega heroja iz filmov in iger. Ne le, da ne rešuje sveta – ve, da ga ne bo rešil, in si tega sploh ne želi. *"I felt like an avenging angel. I looked like a fat bald dude with a bad temper."* Je Bruce Willis, Jason Statham, Ionescu, Camus in Milan Kleč, zrolani v eno, starec v svetu nemoralnih mladih, njihovih sprevrženih očetov in skurbanih mater. Vsi mu gredo strašansko na kurac, kar je ponavadi znak zdrave pameti. *"I've been stuck in the past so long I forgot what year it was."* Nič hudega, Maksi, nič hudega. Tam je lepše.

"A bad caricature of a better man"

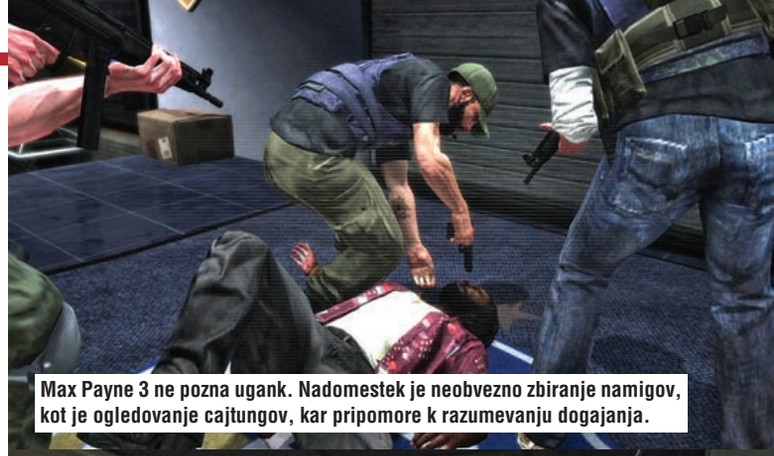
S hvalo ne bi pretiraval, kajti izvirnosti je v igralnem smislu malo, pokanje zna občasno postati enolično, linearnost je totalna, dolžina ne pretirana in nekaterim zna najedati poudarek na filmskosti. Gledani prizori tvorijo vsaj pol izdelka in so natreseni med običajno kratke, intenzivne strelske pasaže. A če te tak pristop ne moti in po možnosti sodiš med starejše, bolj razgledane igralce, ki recimo vedo, na kaj cika omemba odrezanega funta mesa, Maxa Payna 3 priporočam. Dejansko ima kaj povedati, pri čemer so Rockstar vse boljši, potem ko so spljuvali ameriške sanje v Grant Theft Autu 4 in uničili pravljičnost Divjega zahoda v Red Dead Redemption. Za razliko od toliko drugih špilov, ki so v jedru še vedno namenjeni mladincem, je to igra za odrasle, ki so spoznali zajebani lajf.

"I'd killed more cops than cholesterol. But Sneti was slicker than an oil spill on an iceberg ... and about as toxic."

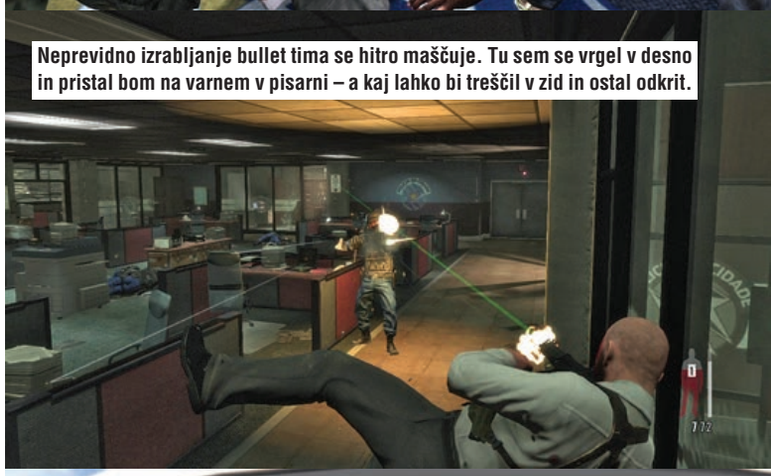
86

krvavo, vzdušno nažiganje ✔ nadmočna, odrasla filmsko-zgodbovna izkušnja ✔ napredna izvedba ✔ luštno večigralstvo ✔ Max Neroda ✖ streljanje zna biti monotono ✖ linearnost ✖

Rockstar Vancouver / Rockstar Games



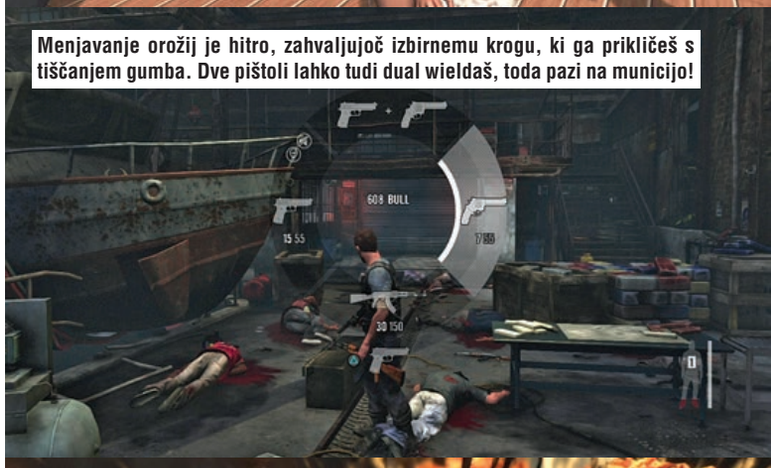
Max Payne 3 ne pozna ugank. Nadomestek je neobvezno zbiranje namigov, kot je ogledovanje cajtungov, kar pripomore k razumevanju dogajanja.



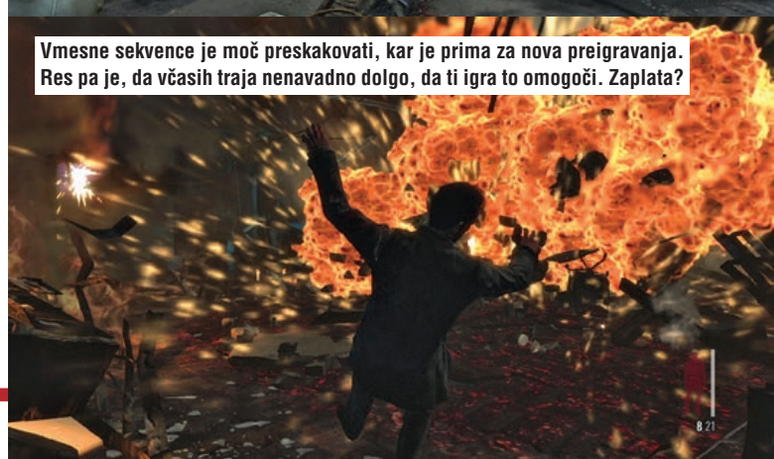
Neprevidno izrabljanje bullet tima se hitro maščuje. Tu sem se vrgel v desno in pristal bom na varnem v pisarni – a kaj lahko bi treščil v zid in ostal odkrit.



Filmskemu občutku dodatno pomaga to, da ni akcijskega gumba. Prizor steče brez tvojega posredovanja, ko naletiš na nevidni sprožilnik.



Menjavanje orožij je hitro, zahvaljujoč izbirnemu krogu, ki ga prikličeš s tiščanjem gumba. Dve pištoli lahko tudi dual wieldaš, toda pazi na municijo!



Vmesne sekvence je moč preskakovati, kar je prima za nova preigravanja. Res pa je, da včasih traja nenavadno dolgo, da ti igra to omogoči. Zaplata?

Naval War: Arctic Circle

Kljub vsej obsedenosti založnikov z modernim bojevanjem obstaja rod vojske, ki se ga bojijo še bolj kot prodaje rabljenih iger: mornarica. Velika pomorska plovila so sicer impozantna, a kaj, ko z raketnimi križarkami ne moreš dirkati med eksplozijami, jih na mestu ročno obrniti in postreliti teroristov z rafalom torpedov. (Kako da ne, a nisi gledal Battleshipa?! -Sneti) Svet sodobnega pomorskega vojskovanja je poln sterilnega buljenja v računalniške zaslone ob soju rdečih brlivk. Zato je simulacij ukvarjanja z nimitzi, ticonderogami in ostalimi barkačami toliko kot simulacij poljedeljstva. Zadnji inkarnaciji Fleet Commanda in Harpoona sta namreč izšli pred šestimi leti. Zato je neodvisnica Naval War: Arctic Circle tolikanj bolj dobrodošla – posebej ker skuša biti prijazna do prišlekov.

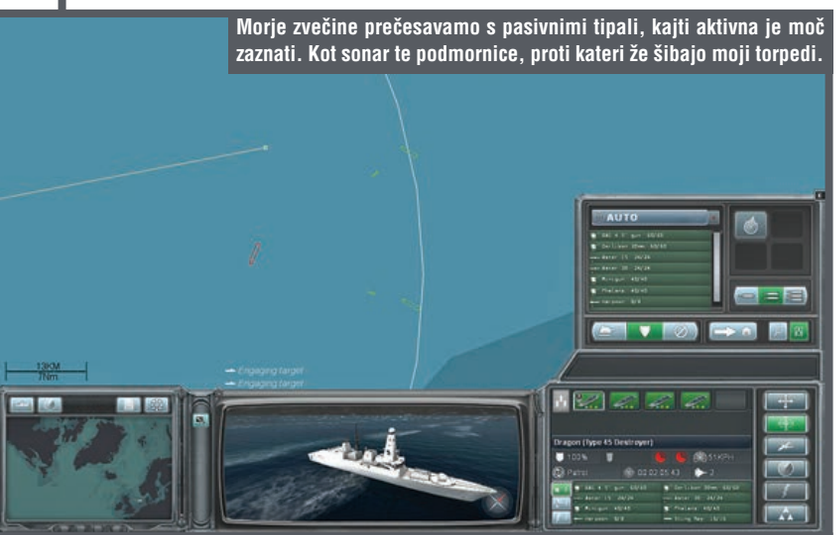
Nova stara hladna vojna

NWAC se odvija v Severnem morju med Skandinavijo in britanskim otočjem, kritičnim področjem v hladni vojni. A tale naslov se ne tiče starih blokovskih sporov, saj je postavljen v leto 2030 in popisuje domišljijski spor, v katerem se NATO in Rusija stepeta za eno zadnjih bogatih nahajališč nafte. Ob letnici bodo nekateri ploskali z ušesi, toda v igri ni futurističnih strojev. Railgune in laserje, ki naj bi do takrat našli mesto na ladjah, boste iskali zaman. Jedro sil predstavljajo trenutno aktualna ali v kratkem prihajajoča plovila Združenih držav, Evrope in Rusije, kot so britanski rušilci type 45 in letalonosilka Queen Elizabeth, pa lovci F-35. Sem pa pogrešal več izvedenk, denimo ameriške rušilce zumwalt in ruske podmornice tipa borei.

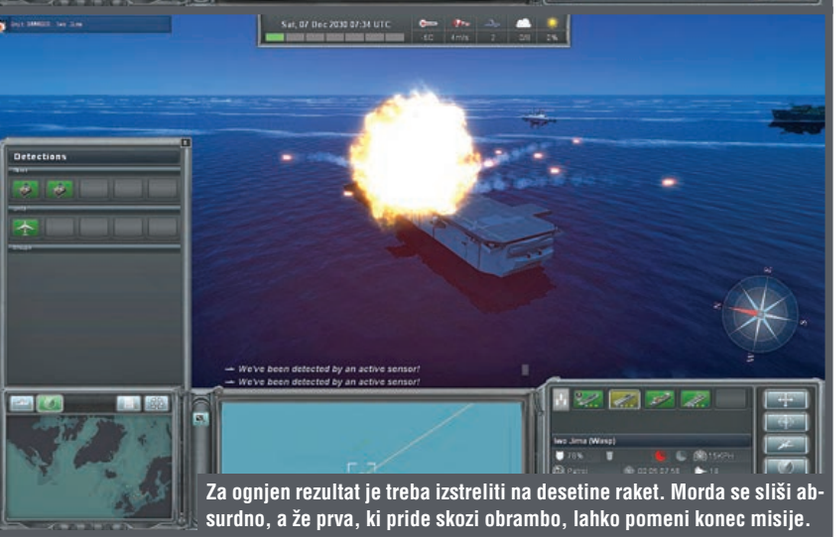
Bojne platforme in njihovi sistemi so predstavljeni s simulacijsko pedantnostjo, zato Naval War ni igra za bežen oddih, marveč za tiste, ki vedo, zakaj so sonarji v prostih bojah učinkovitejši od onih, vgrajenih v ladje. Temu primerno je igralno polje, katerega dve tretjini si vzame asketsko zarisana karta. Po njej v prilagodljivem realnem času razpošiljamo enote. Pod njo je okno s 3D-prikazom označenih enot in niz podmenijev za oborožitev, tipala, letalski hangar letalonosilke in podobno. Resda lahko položaja glavnih oken zamenjaš in v prelestne rušilce buljiš na velikem zaslonu. Toda na njem ne moreš početi ničesar uporabnega, pa še grafika res ni za dol past. A podoba je kljub temu vzdušna, kajti ves vmesnik je hladno modrikastega odtenka, dočim ti ušesa boža zlovešče pritajena muzika. Skoraj čutiš led, ki oklepa trupe kovinskih kolosov.



Ruske bojne križarke razreda kirov so največje vojaške ladje, ki niso letalonosilke. Od daleč so veličastne, toda njihova animacija je pomanjkljiva.



Morje zvečine prečesavamo s pasivnimi tipali, kajti aktivna je moč zaznati. Kot sonar te podmornice, proti kateri že šibajo moji torpedi.



Za ognjen rezultat je treba izstreliti na desetine raket. Morda se sliši absurdno, a že prva, ki pride skozi obrambo, lahko pomeni konec misije.

Zlovešča mraz in tema

To je za tak naslov kot nalašč, kajti NWAC in sorodnice so živčne igre mačk in miši, elektronskih senzorjev in protiukrepov, protiladijskih raket in protiraketnih sistemov. Marsikatero minuto preždiš v napetem pričakovanju prvega bežnega stika s sovražnikom, ko tuhtaš najbolj primerne smeri naleta, mečeš sonarne boje in razpošiljaš letala v obrambne obroče okrog flote. Potem se zariše prva izdajalska sled sovražnega letala ali podmornice in v nekaj minutah nastane totalna norišnica, ko proti tvojim ladjam leti štirideset raket in se typhooni ter suhoji v zraku zapletejo v srdite spopade.

Dva ducata scenarijev v linearni kampanji, ki predstavijo tako rusko kot natovsko plat, je raznolikih, zlasti pa zahtevnih. Igrajo se kot učbeniške naloge in zahtevajo nekaj poskušanja. Zato je tolikanj bolj moteče, da položaja ni moč shranjevati. Sploh ko te fentajo po dveh urah pazljivega načrtovanja. Kdor želi manj skriptanja, bo moral na linijo, kjer lahko v priročnem brskalniku partij najde nasprotnika za igro ena na ena.

Kljub dobro zastavljenim scenarijem pa je pripoved, ki jih povezuje, dosti nerealna, kar utegne bolj študioznim zanesenjakom pokvariti atmosfero. Takisto naj slednji vedo, da je NWAC v primeri s Harpoonom in Fleet Commandom enostavnejši ter da ima kljub temu še nekaj težav z vmesnikom. Predvsem manjka naprednejše veriženje ukazov, zaradi česar je mikroupravljanja preveč. Neodvisniški proračun se vidi tudi v manku enciklopedije in podrobnih statistik plovil, medtem ko so urejevalnik scenarijev dodali šele naknadno.

Arctic Circle zato spada med lahkotnejše strateške simulacije. Znalci žanra jo bodo zagrabili zaradi izziva, novincem pa jo priporočam zaradi vzdušja, razmeroma kratke priučitve in nižje cene 20 evrov na Steamu. Na več mestih je še groba kot ledolomilec, a v suši tovrstnih iger njen hlad kar prija.

***Aggressorju** na severnem morju kri ledeni tako zaradi mraza kot mežikajočih rdečih pik na radarskem ekranu.*

68

odlično vzdušje ✔ raznolike, zahtevne misije ✔ dostopnost ✔ nizka cena ✔ ni shranjevanja ✖ nepremagljiva pripoved ✖ manjkajoči elementi ✖ slaba podoba ✖

Turbo Tape / Paradox

Dirt: Showdown

Showdown ni nadaljevanje Dirta 3, še manj ima skupnega s koreninami serije. Izginili so še poslednji ostanki brzincev in količkaj vernega dirkanja, ostal je le zaletovalni avtokros. Ali je to nova smer ali zgolj odvrtek, ne vem. Drži pa, da je izdelek švoh in v najboljšem primeru kratkoročne privlačnosti. Pri tem ne nergam na rovaš premalo novosti oziroma raztegovanja ene in iste vsebine, glede česar sem često požugal Need for Speedom in Colinom. Ne, tukaj gre kratkomalo za brezdušno, neiskrivo in zelo ozko ter plitko arkadno avtomobilščino, ki je sploh ne morem oklicati za dirkačino, saj je dirkanje v manjšini.

Novi Dirt najbolje označim kot slabo zmešanico prastarega Destruction Derbyja in FlatOuta. V dirkaških disciplinah brez pravega izziva in z občutkom pri vožnji, kot bi furali čoln, preganjamo izmišljene krntije po nedomiselnih umetnih pistah. Te se niti slučajno ne morejo primerjati z lepimi, podeželskimi, ovir in bližnjic ter uničljive okolice polnimi progami v FlatOutu in mnogih drugih dirkalnicah. Dejansko je nemogoče ubesediti, kako brezvezna je vožnja tako igralno kot vizualno. Še nitro je vdelan na prvo žogo. Za razliko od špilov, kjer je smejalni plin nagrada za skoke, odnašanje zadka in trkanje, se tukaj polni samodejno, ne glede na to, kako vozimo. Res apnenčarsko. Edina nevsakdanjost so proge, speljane v obliki osmice, kar pomeni, da se poti sekajo.
Drugi podmnožici modusov sta gymkhana in arensko zaletavanje. Prvega smo spoznali v trojki in gre za poligon, kjer moramo po navodilih driftati, zbijati ovire ter delati sodčke. Zabavna občasna popestritev, nikakor pa to ne more biti polnopravni del kariere, ki vpliva na napredovanje. Precej enako velja za načrtno razbijanje pleha, ki je takisto nerazvito, nenavdahnjeno in ponavljajoče se.
Velik poudarek je na večigralstvu in socialnem bahanju z raznoraznimi dosežki, celo videotki na YouTubu. Multiplayer je kajpakda dosti bolj zabaven, a to zato, ker je tak že privzeto. Toda ker je osnova slaba, se hitro izpoje. Je enostavno toliko boljših iger. Sodba je zato jasna: Codemasters, nezadostno!

48 *Zaleteni LordFebo izpolnjuje evropsko poročilo in reklamacijski zahtevek.*

Codemasters



Proge so preproste, zato ne nudijo užitka ne proti umetni, ne proti živi pameti. Večigralstvo resda deluje v redu, prijateljem je moč pošiljati izzive. A ker v štartu špil ni dober, na liniji ne bo zaživel.



Dirt 3? Ne, Showdown. Je pa res, da je tale poligon za gymkhano dopičično povzet iz predhodnika. Edino v tej disciplini je nekaj avtov tazaresnih. Ken Block in to …



Uničevalska arena pomeni nekaj minut zaletavanja brez enega samega naprednega zrna. Ko me bodo tile živi nasprotniki razleteli, se bom samodejno obudil od mrtvih in nadaljeval s karamboliranjem.



THE JOURNEY DOWN: CHAPTER ONE

Ta simpatična pustolovščina, ki so jo sprva naredili kot brezplačnico retro videza, je postavljena v Kingsport Bay. Gre za del Armandovega zaliva v izmišljenem svetu, kjer je za obzorjem morja dejansko konec in lahko padeš z roba. Tam životarita rastafarjanca Bwana in Kito. Bencinska črpalka, za katero skrbita, nima strank, hidroplan, s katerim bi prevažala potnike, je v razsulu in za nameček jima odklopijo elektriko. A prikaže se rešitev v podobi ljubke dame z univerze, ki bi ju najela za čisto posebno popotovanje onkraj roba sveta. Bwana predvsem zaradi čednosti babšeta hitro zgrabi priložnost in ga pri tem malo briga, da je kukanje čez rob prepovedano ...





● Idejo za samosvoje obraze likov so Švedi našli v lesenih afriških maskah. Tudi govor je za neodvisnico na zavidljivem nivoju, zato je vzdušje odlično.

Avtorji, švedska skupina Skygoblin, ne skrivajo, da jih navdihujejo stare Lucasove pustolovščine. Vzdušje v igri je zato podobno kot v klasikah Tima Schaferja in Rona Gilberta. Vmesnik je minimalističen, vse postoriš z enim samim klikom. Če moraš uporabiti predmet, ga le povlečeš iz inventarja. Ob pobiranju in uporabi zna Bwana vedno razdreti kako žaltavo, da se mu na trenutke odkrito režiš. Sploh ker je humor večinoma zakajene sorte. Naprednosti, kot bi bil gumb za prikazovanje vročih točk, ne boš uzrl, ampak saj niso potrebne. Vsaka zanimanja vredna stvar je narejena tako, da diskretno izstopa iz ozadja.

Uganke so slogu primerno preproste. Zapohani rasta ni višek inteligence in puzlo ne le enkrat reši kar z uporabo sile. Tudi izkoriščanje predmetov je dokaj logično, če si mičkeno pod vplivom kanabisa. Zadetemu tipu je pač strojno olje ustrezen nadomestek za ekstra deviško olivno. Ko storiš ta miselni preskok, se skozi prvo poglavje od predvidenih štirih sprehodiš v kakih dveh urah. Za kateri ti ni žal, posebej ker te ves čas spremlja vzdušna meščanica jazza in reggaeja.

Trinajst evrov se za tak kratek izlet sliši dosti. Če si bolj škrte narave, si lahko s strani Skygoblin.com preneseš zastonjsko različico. Sicer ni govora, manjka par ugank in nekatera prizorišča so malo drugačna, a je reč na svoj retro način skorajda še bolj simpatična. Izboljšana je na voljo tudi za mace in Linux, kmalu pa bo še za iphone. ***Quattro***

Skygoblin ● 13 EUR

CAPTAIN MORGANE

Da so pustolovščine žanr za ozek krog navdušencev, smo povedali že ob več prilikah, kot tudi glavne razloge. Ti so obča inflacija miselnih orehov in odsotnost spektakularne akcije, posebnih učinkov ter napete igralnosti. Ampak vseeno menim, da bi bile te igre zanimive za več ljudi, zlasti za priložnostne igralce in mobilne sisteme, če bi le bile bolj kakovostne oziroma inteligentno zastavljene.

Tale gusarščina je lep primer zafuranega potenciala. Pa tako malo bi bilo treba, da bi bila čisto solidna dogodivščina. Ročno narisane lokacije so lepe in pisane, duhovita piratska tematika je privlačna, liki so simpatično sinhronizirani in cena dvajsetih evrov je primerna. Tudi dolžine ji ne gre očitati. A kaj, ko špil pogrne na bistvenem elementu te zvrsti, pri ugankah. Izvirnosti, kakršne smo vajeni iz mnogih pustolovskih odličnic, ni, kajti večina rešitev je bodisi na prvo žogo, bodisi zahojenih in nesmiselnih. Odklepanje zaboja s piščančjimi kostmi in razbijanje kovinske ograje s pištolo se sicer bereta kot tipični dejanji, v praksi pa sta čisto neposrečeni, kot še mnogo ostalih. Ob tem imajo vse puzle le in samo eno rešitev, dasi zdrav razum često veli docela drugačne opcije ali vsaj več predmetov, ki bi bili kos določenemu opravilu. Skrajna nezaslišanost je, da nepravilni poskusi ne dajo popolnoma nobenega povratnega odziva. Pa smo mislili, da je višek neumnosti tisti klasični ponavljajoč se stavek "I don't know what to do!"

Tudi dogajanje ne motivira k sprehajanju najstniške gusarske kapitanke po otokih v iskanju zlate želve in pogrešanega ujca. Štorija ni namreč nič posebnega, skupek absurdnih in nedomiselnih zagonetk pa dodatno teži počasen tempo. Primerjava z Monkey Islandom bi bila bogokletna. Francoskih avtorjev ni debakel s So Blonde (J181, 46), slično butasto avanturo s prav tako žensko junakinjo in karibskimi otoki, prav nič izučil. Za povrh so žabarji iz dotičnice skopirali precej grafike, od tega nekaj celih lokacij. Skratka, slabo v vseh pogledih in spet mi je šlo po zlu kakšnih osem ur. Naj jih vam ne gre! ***LordFebo***

Wizarbox / Reef Eintertainment ● 20 EUR



● Slabe uganke so neoprijemljiva zamera, vendar mi kar verjemite na besedo, da pustolovska plat enostavno ni dobra. Na vseh ravneh. Zavožen potencial.



PIRATES!



Še pomnite pozna osemdeseta leta, tovariši pionirji? Inflacije, ki je dinarje žrla vsako minuto, čeprav smo jih mulci trdovratno služili z raznašanjem časopisov, delom na kmetijah in, ehm, občasnim neavtoriziranim širjenjem programske opreme? Thja, nekaj vam rečem: dopust na Karibih zaradi politične in ekonomske situacije v rajnki Jugi ni bil opcija. Švercanje računalnikov iz sosednjih gnilih kapitalističnih dežel pač. S tem podvigom je postala dostopna alternativa vodenju resnične barke proti soncu in palmam. Bila je to samosvoja, zasvojljiva igra, pod katero se je pred četrt stoletja podpisal vizionar Sid Meier.

OD BERMUDE DO PANAME

Mlajša generacija Sida pozna predvsem zaradi Civilizationa, saj v zadnjem desetletju le reciklira svoja stara dela. Toda velikega ugleda si ni pridobil šele s Civo leta 1991, marveč že prej, s simulacijami letenja, kot sta bili F-15 Strike Eagle in Gunship, ter s Pirates!. Ja, s klicajem, ker si moral to prav zavpiti, da si splašil papigo in opico.

Pirati so odprta simulacija življenja na Karibih v 16. in 17. stoletju, ki se je mnogim nemudoma priljubila. Kul je že sama gusarska zamisel, ki je bila do tedaj precej neizkoriščena, ponujena pa nam je bombastično. Že na začetku moramo v pogledu od strani s sabljo prebosti sovražnega kapitana in se polastiti njegove barkače, da sploh pričnemo s kariero. Nato nas pot zanese v najbližje mesto, kjer poskrbimo za zaloge, orožje in posadko. Gostilničarja in brhko točajko pobaramo po lokalnih govoricah ter guvernerja pocukamo za rokav, če ima za nas kak biznis, in že jadramo v modro daljino.

Glavno prizorišče je geografsko dokaj natančen zemljevid območja med Severno in Južno Ameriko. Tam so si bile med leti 1560 in 1680 ves čas v laseh štiri kolonialne sile. Najmočnejša je bila bogatinska Španija, vendar se ji je moč sčasoma skrhala, predvsem na račun agresivnih, roparskih Angležev. Holandija in Francija sta bili manjša, a ne zanemarljiva imperija. Zgodovinska dejstva so torej upoštevana. Strene mešajo tudi neodvisni plačanci, ploveči pod črno, smrt obljubljajočo zastavo. Povečini imamo opravka z resničnimi imeni izbranega obdobja – Črnobradcem, Drakom, Morganom ...

Na podlagi teh podatkov se je treba odločiti, kako bomo zgradili kariero. Ali bomo lovili pirate, ropali plovila in postojanke določene države ali zganjali kažin vsepovprek? S slednjim se da hitro obogateti, a kaj, ko nas potem nikjer več na marajo in se je težko znebiti vroče robe. Zato je vedno dobro biti na ti s kako od velesil. Najbolj zajebano je prilizovanje Španiji, ker si lastijo vsaj tričetrt BDPja, ki se ga ne sme ropati, in moraš biti proslavljen, da te povohajo.

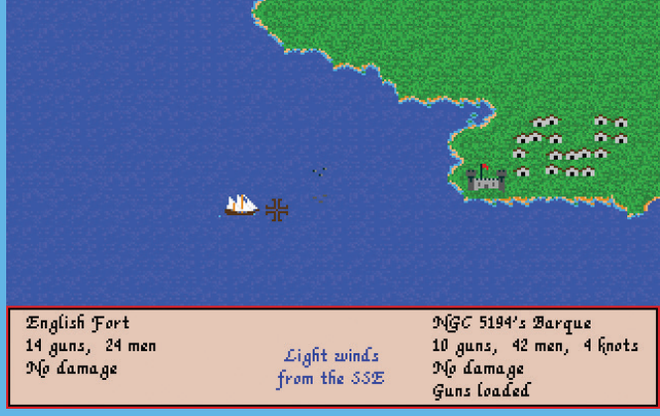
Bojevanje ni narejeno le v obliki sabljanja, marveč taktično poveljuješ tako jadrnicam kot kopenskim silam. Ladijske bitke se odvijajo dinamično, v realnem času, in zahtevajo veliko koordiniranja. Podobni so kopenski spopadi, kjer je premišljeno razporejanje enookih kljukcev nujno za uspeh. A če nam je nasilje tuje, lahko služimo z golim trgovanjem in iskanjem zakladov. V vsakem primeru je treba nagrabljene dukate, robo in osnovna sredstva sčasoma razdeliti med mornarje in častnike, da se ne uprejo. Potem pa jovo na novo.

PENZIJA? HARR, HARR!

Naloge, ki jih izpolnjujemo za različne imperije, prinašajo slavo in čine. Moč se je celo ženiti z lokalnimi plemkinjami, ki prinašajo vsaka svoje prednosti. Konec je načeloma odprt, vendar pešajoče zdravje vse bolj otežuje igro, kar nas sili v zasluženi pokoj. Odvisno od nagrabljenega bogastva in ostalih dosežkov, tudi fukaških, nam je ponujena druga kariera, recimo berača, trgovca ali podkralja, s čimer pritisnemo piko na konec zgodbe. Toda Sid je prefrigano vključil napreden bonbonček. Tako politični kot naravni, vojaški in trgovski dogodki niso zabetonirani. Karkoli se lahko zgodi kadarkoli: vojne, indijanski napadi, slabe letine, sprememba smeri vetra ... Vnovično igranje nudi čisto drugačno izkušnjo, četudi smo izbrali enake začetne parametre. Piratje so zato privlačen, po zasnovi nenavadno moderen in kljub starosti še vedno aktualen špil, ki je narejen za preigravanje, ne za gnitje na dnu predala.

Prvo različico je Meier spisal za commodore 64. Odziv je bil nad vsemi pričakovanji, zato so Gusarji planili na vse mogoče stroje, od MS-DOSa in amige do konzol. Izvirno inačico emulira DOSBox in jo je moč najti širom interneta, a bolj svetujem nekoliko teže dobljivo verzijo Gold iz 1993, ki podpira miško in teče pod Windows 3.1. Zanimiva je bila zaščita pred presnemavanjem v obliki kratkega kviza, katerega odgovori so se skrivali v navodilih. Pred kratkim pa je izšla še konkurenčna različica za ipad, temelječa na solidnem rimejku za PC iz 2004, ki smo mu v Jokerju 137 dali 79. Če nimaš pri roki abaka ali bi rad kašče polnil na veceju, je moč v tropski akcijski nostalgiji tako uživati na jabolčni tablici za 1,6 evra. Ne gre spregledati niti trgovske skopiranke Port Royale, katere tretje utelešenje opisujemo v tej cifri. ***Yohan***

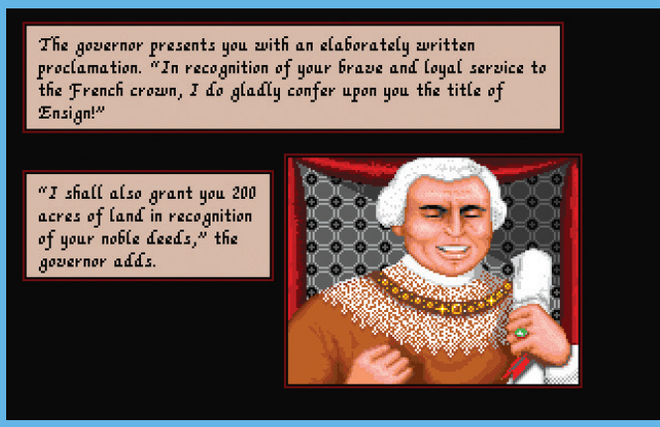
Microprose, 1987 – PC, amiga, C64 ...



Nekatere sovražne utrdbe so lahko precejšen izziv. Havana in Panama gostita po petsto in več branilcev, zato zna biti zbiranje dovolj velike posadke težavno. Slava pri tem zelo pomaga.



Takoj na začetku je moč izbrati življenjski perk, kar so potem vsi kopirali. Na izbiro je nadrkanost v sabljanju, obstreljevanju, romantiki, zdravljenju in navigaciji.



Guvernerji niso neke fiksne pojave. Kar naprej se menjavajo in niti dva nimata enakega karakterja. Seveda pa tisti, ki jih nastavimo sami, bolj radodarno nagrajujejo usluge.



Mečevanje ni le besno udrihanje po tipkah. Najprej je treba izbrati primerno orožje (rapir, meč, sablja), nato pa sekanje in zabadanje premišljeno kombinirati z obrambnimi potezami.



Stojim vrh temne trdnjave iz obsidiana. Roke se mi v krču poganjajo k nebu, streljajoč bliske, ki v nekršćanskem uroku zbirajo orkan nad menoj. Moje demonske legije na drugi strani celine bijejo srditi spopad z zadnjimi ostanki sil luči, ki si na vse kriplje prizadevajo odmakniti neizbežno še za kak trenutek. Grom postane oglušujoč in coprniška halja zaplapola, ko se nebo odpre in po sovražniku udari ognjena nevihta. Sedaj je vsa celina moja, MUHAHAHA!

SCVRR!

Rad igram zlobneža. Običajno nekromanta, ki deželo zasuje s kostkoti. Na prvi pogled bi človek dejal, da imam na izbiro obilico naslovov. Zgolj serija Heroes of Might and Magic šteje šest poglavij. A če sem pikolovski, me ta ne postavi v vlogo konkretnega, samoizbranega lika, saj po ozemlju kolovratim z več junaki, ki so v bistvu moji podložniki. Za izživljanje demonskih vzgibov skozi čarodejske oči moram zato poseči po osemnajst let stari igri, ki še ni dobila dostojnega naslednika. To je Master of Magic, dobri znanec starejših ljubiteljev domišljijskih poteznic.

Od zgoraj gledamo na osrednjo potezno karto, posejano z mesteci, temnicami in blodečo zverjadjo. S kliki skočimo v posamezne naselbine, koder postavljamo stavbe, ki surovine pretapljajo v vojaštvo. Ko se naša vojska sreča s sovražno, pogled preskoči na izometrično bojišče, kjer potezno, kvadratek za kvadratkom pošiljamo mlatit nasprotnika gruče škratov, goblinov in zmajemožev.

A Masterjev zaščitni znak izvira iz njegovega imena. Nastopamo v vlogi nadvešča, ki čepi v stolpu, raziskuje starodavne uroke in podanike spreminja v žabe. Izberemo lahko med mnogimi pripravljenimi coprniki ali ustvarimo svojega. Pri tem odberemo spretnost v petih šolah čaranja. Abrakadaber je več kot dvesto in poleg cvrtja beštij ponujajo obilico lumparij, kot sta lakota v sovražnih zaselkih in kraja tujih čarovnij. Ob tem izbira šol življenja ali smrti določa, ali smo zlikovec ali dobrosrčnež. Od tega je odvisno, katere živali in heroji se nam bodo pridružili.

RAZSEK!

Master of Magic poleg maga pozna še generale, ki v naši službi vodijo vojske. Najmočnejši pa lahko kar sami ruknejo trola po betici, če je nuja. Pa umrejo lahko, kar je še ena razlika napram Heroes. Sprva se nam ponudijo pijani škrati in zmikavtke, ki lahko golemom s svojimi nožki kvečjemu trebijo zobe. Najmočnejši heroji, 'championi', pa so vojske v eni osebi in jih lahko prikličemo šele, ko smo res izvežbani. Najmočnejši, Torin the Chosen One, je dosegljiv samo dobri strani. Ni fer.

Bržda mi ni treba posebej poudarjati, da je bildanje soldateske z izkušnjami in epsko opremo eden glavnih virov zabave. Master of Magic gre pri tem daleč, saj je med uroki množica takih za krepitev vojaštva. Ko odred tvojih elitnih, z magijo podmazanih temnih vilinov z eno salvo doom boltov zradira pol bojišča, veš, čemu igraš.

Še en poglavitni razlog za privlačnost se skriva v bogatiji življa. Služabnike najemamo iz vrst nič manj kot štirinajstih življenjskih oblik, od ljudi, vilinov in škratov do zmajemožev, kačjemožev, polovnjakov ter gnolov. Če to ni dovolj, vsaka magična šola vsebuje kup zveri, medtem ko se po karti sprehajajo eksotični zmaji, ki so hud zalogaj celo za šampione. Pardon, po dveh kartah. Ravno Master of Magic je začel s svetom, razdeljenim na dve ravni, saj je moč iz začetne dimenzije Arcanus skozi uroke ali posebne magične stolpe oditi v vzporedni, magični svet Myrror. Prijem je kasneje s svojim podzemljem posvojil Heroes of Might and Magic 3.

Še danes redkokatera igra premore toliko raznolikosti, kot jo je leta 1994 Master of Magic. Je pa bila to nuja, saj gre za peskovniški špil stare sorte, ki nima kampanje. Naključno ustvarjen svet je edini modus.

MOJSTROVA ZAPUŠČINA

Kljub vzporednicam med HoMM in MoM imata igri različne avtorje in poreklo. Heroji so bili otrok King's Bountyja, medtem ko ima Vešč očeta v vesoljski strategiji Master of Orion, ki se je v mnogočem zgledovala po prvi Civilizaciji. Oba Masterja je napravil studio Simtex in pri obeh gre za strategijo vrste 4X, samo da je MoM fantazijski. Dvojke žal ni bilo, ker so Simtex fasali urok zaprtja od kravatarjev, je pa Master of Magic sprožil val posnemovalcev. Za zgled sta ga imeli trilogiji Age of Wonders in Dominions. Predlani je recept preizkusil Stardock z Elemental: War of Magic in pogrnil, saj je bil špil tako hroščat in neuravnotežen, da so ga trumoma zapuščale še podgane. In naposled imamo lušten zalogaj v tomesečnem Warlocku: Master of the Arcane. A veterani trdijo, da občutka vzornika ne ujame nihče.

Nostalgija? Morda. Problem za novodobne igralce zna biti Masterjeva podoba, kajti videz strateške karte je bil že tedaj kilav, danes pa utegne koga prisiliti k bruhanju. Toda če ste toliko retro, da se vam ljubi napenjati oči v trudu po dognanju točnega števila kopjanikov v skupini, od česar je odvisna njihova moč, je Master of Magic na Gog.com vaš za šest evrov. Če ne, je pa tudi Warlock kar v redu. ***Aggressor***

Microprose, 1994 - PC



Čemu je med strateško karto tule in bojno na slikah spodaj v videzu tak razkorak, mi je še danes uganka.



Svojemu gargamelu lahko poleg coprnij izberemo podobo in kako posebno lastnost, denimo jezičnost.



Tule oblegamo glavno mesto, kar je moč videti po magovem stolpu v njegovi sredi. Ne bo več dolgo stal.



Mesteca imajo že po videzu Civin pridih, pa tudi mehanika samodejne rasti prebivalstva je podobna.



Sprva je bila umetna pamet slaba in igra nasploh hroščata. Danes dosegljiva inačica 1.31 teh tegob nima več.

Televizorstvo

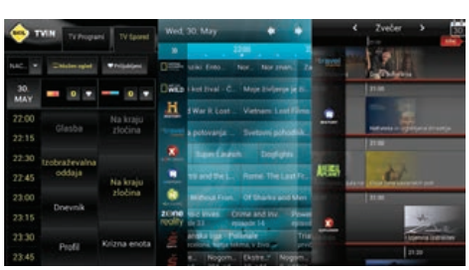
vserod ino vsikdar



LordFebo je članek nameraval otvoriti s slikovito priliko o ravsanju za televizijski daljinec. Ampak v resnici bi bilo to sprenevedanje. Slikosučni sprejemnik, ki je nekoč rabil kot združevalnik familije, tega že dolgo ne počne več. Sodobni domovi imajo veliko ekranov in odtujene člane gospodinjstva, zato je pričkanje, kaj se bo sukalo v dnevni sobi, redko. Z najnovejšimi servisi, ki jih vpeljuje večina ponudnikov gibljivih slik, pa bo tega še manj. Gre za mobilno televizijo, ki televizijski program prestavi na druge naprave in celo na teren.

Uporabniške tehnologije so napredovale v smeri, na katere pred desetletjem niti pomislili nismo. Sodoben zaslon v dnevni sobi se je iz prikazovalnika poročil in filmov razvil v široko pripravo, katere raznovrstne možnosti izkoristi le malokdo. Odjemati zna internetne dobrote, poganjati lastne aplikacije, biti videokomunikacijsko sredstvo in brezžično predvajati vsebine s telefonov. Najboljši modeli celo omogočajo, da lahko nanje familiji predvajaš fotke s prenosnika, četudi si na drugem koncu sveta, ali da sliko s televizorja preusmeriš na tablico, da ne zamudiš niti sekunde fuzbalskega dogajanja, ko greš na latrino. A to ni zgodba o tehnologijah, ki želijo TV-aparatu zvišati veljavo. To je zgodba o noviteti, ki mu vrednost jemlje.

Donedavna si mogel teve program alternativno zreti le še na računalniku, opremljenem z ustrezno sprejemniško komponento, kar se je šel malokdo. Nato sta Mobitel in Tušmobil izdala nucnik za mobilno TV, ki je bila dobrodošla možnost, vendar se v splošnem ni prijela. Zanjo namreč računajo in vključuje zgolj venček slovenskih kanalov. Po novem pa je dobršnemu delu Slovencev dana možnost, da zastonj spremlja širok domač in tuj televizijski program skorajda vserod ino vsikdar. Oziroma povsod in zmeraj, ako ti je starojezičnost tuja.



Tako so videti trije sporedi, ki so koristni, če nimaš pri roki Stopa ali Vikenda. TViN in TV2go omogočata, da telefon samodejno opomni za izbrane oddaje, le zadnji pa ima dostop do vsebin za nazaj.

D3, TViN in TV2go

Dotični trije močno oglaševani servisi so v temelju enaki. Skoznje Telemach, Telekom in T-2 svojim obstoječim naročnikom omogočajo (zaenkrat) brezplačno uživanje v TV-programu na androidnih in jabolčnih mobilijah ter prek brskalnika na računalniku. Pri tem aplikacije privzeto vsebujejo informativen programski vodič, ki pride prav že sam po sebi. Windows Phone do nadaljnjega ni podprt.

Prvi je štartal Telemach in bržda je to razlog, da je njihov D3 najbolj osnoven, saj ne seže dlje od sporeda in pretoka videa v živo. TViN temu dodaja označevanje priljubljenih, delanje opomnikov in celo dostop do Siolove plačljive videoteke. Najbolj napredna v času pisanja je T-2jeva aplikacija, ki ob vsem naštetem omogoča ogled programa za 48 ur nazaj (catch-up). Siolovi in T-2jevi naročniki lahko spremljajo televizijo prek vseh internetnih ponudnikov v Sloveniji in takisto po mobilnem omrežju, dočim je D3 privezan na Telemachov priključek. To slednjemu okrni uporabnost oziroma mobilnost. TV2go teče na treh neteleviziorskih napravah istočasno, TViN in D3 pa na eni.

Vendar je nizanje plusov in minusov posameznih servisov nesmiselno. Panoga je tekmovalna, nadgradnje so redne in že prihodnji mesec bo vsaj ena od naštetih aplikacij obogatena. Poleg tega opcija ali dve pri moMarsikdo bo zamahnil z roko, češ, TV na telefonu je pa ja apn. Sploh ne. Poročila itak ne zahtevajo visoke jasnine, na štiripalčnikih so celo nadaljevanke in mirnejši filmi povsem gledljivi, dočim bodo na ipadu lahko trije za silo gledali športni prenos. Drugače z gladkostjo slike ni težav niti na mobilnem omrežju, saj se kakovost slike dinamično prilagaja povezavi. Je pa res, da je kakovost oziroma razločljivost videa že v štartu bolj falična.

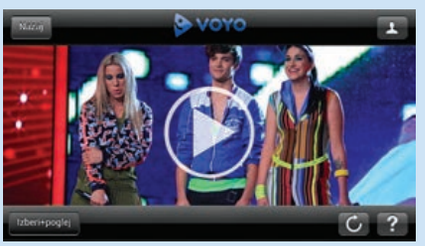


Vse tri storitve so do nadaljnjega brezplačne. TViN je na voljo vsakomur s Siolovo televizijo in ponuja zastonjski prenos podatkov do konca poletja, če gledaš prek Mobitelovega omrežja. Do TV2go imajo dostop vsi naročniki na televizijo T-2, Telemach pa servis D3 pogojuje tako z internetno kot teve naročnino. Odisejevemu sinu svetujem sprostitev zaklenjenosti na svoje omrežje. Tako bodo njihovi (s)ekskluzivni analspecial kanali prišli bolj do veljave. Je pa res, da je njihov video najmanj stisnjen.

bilni televiziji ne bo povod za menjavo dobavitelja internetov. To pisanje gre v prvi vrsti na rovaš osveščanja, da ti je omenjena storitev zelo verjetno omogočena, a se je sploh ne zavedaš. Četudi nimaš ustreznega telefona ali tablice, lahko čekiraš TV prek browserja na PCju ali macu, kar zna priti mnogokrat prav. Recimo ob crku televizorja in ko hočeš z enim učem gledati zagamana poročila, medtem ko ždiš na Fejsbuku. Ali v teh nogometnih vremenih, ko zaradi miru v hiši ne uveljavljaš naravne pravice do dnevnesobnega žezla, marveč se zavlečeš v svoj sveti kotiček, kjer oslušalčen zijaš v preganjanje po zelenici.
Če pa to berejo programerji, naj popravijo tole vmesniško hibo: gumb nazaj naj video prekine šele ob drugem stisku, tako kot pri video predajalnikih.

PLAČLJIVI TELEVIZIJI

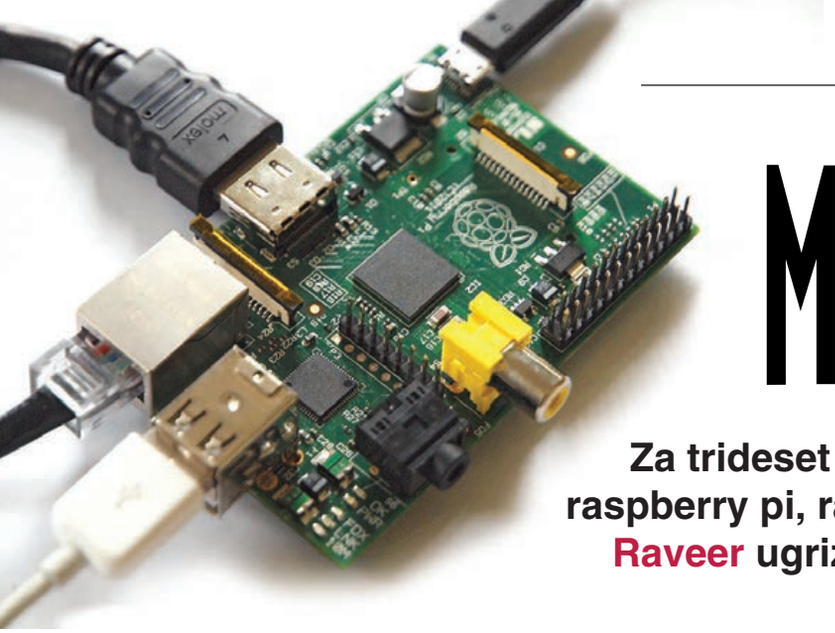
Poleg omenjenih podaljškov od posredovalcev interneta sta na mobilnih ploščicah dostopna še dva paketa slikosučnih vsebin, za katere se plačuje. Ne gre za linearne TV-programe, marveč za tako imenovani 'video on demand', torej videoteki z vsebino na zahtevo.
Prva je Voyo, po besedah medijske hiše Pro Plus kao največja tovrstna ponudba na Slovenskem. V resnici se pod blagovno znamko skriva skromna bera drugorazrednih filmov, risank, dokumentarcev in nadaljevank. Temu je pridružena vsa produkcija POP TVja in Kanala A, od šovov tipa X Factor z zakulisnimi posnetki vred do informativnih oddaj, kakršni sta 24ur in Svet. Potencialno bi lahko bil servis nekaj vreden navdušencem nad MotoGPjem, Ligo prvakov in Primero Division, saj so v arhivu vsi dogodki sezone. A pod črto se mi zdi Voyo klavrn servis, ne oziraje na relativno nizko ceno 5 evričev mesečno.



Bolje se odreže HBO Go. Zadeva ni samostojna, marveč pride v nekajevrskem HBO-paketu pri Siolu ali Telemachu, torej vkup s HBO HD, HBO Comedy in Cinemax. Go je zbirnik bogate hišne produkcije serij, kot so Game of Thrones, Boardwalk Empire, Rome in Band of Brothers. Nekatere so kompletne, recimo vseh šest sezon Sopranovih, dočim je od Igre prestolov le aktualni niz. Temu je dodanih mnogo filmov, lastnih in tujih, nekaj malega dokumentarcev ter pornič ali dva. Veliki in dobri naslovi so vključeni, prav tako sinhronizirane celovečerne risanke. Vseeno pa to ni ultimativna zakladnica tisočih artiklov.







MALINOVA PITA

Za trideset evrov lahko dobiš košarico jestvin ali raspberry pi, računalniček velikosti kreditne kartice. Raveer ugrizne v pito, da se prepriča v njen okus.

Odkar je britanska neprofitna organizacija Raspberry Pi lani javnosti prvič pokazala istoimenski miniračunalniček, se je stvarca redno pojavljala v medijih. Z viralnim marketingom in z nekaj sreče je projekt postal precej razvpit, prava geekovska hotnica. Tudi zato, ker je pri razvoju sodeloval slavni David Braben, avtor vesoljade Elite.

Dodatno famo so naredili ustvarjalci s poudarjanjem zveličavnega cilja: učenje temeljev računalništva in programiranja v angleških osnovnih šolah. Povod so bili katastrofalni rezultati študije Iana Livingstona, soustanovitelja Games Workshopa in predsednika Eidosa. Ta je ugotovil, da je računalniški kurikulum neprimeren, saj podaja le osnovno znanje pisarniških programov in urejevalnikov spletnih strani. Razlog za to tiči tudi v neizobraženosti mlajše generacije učiteljev in upada zanimanja za naravoslovje.

Za navdih raspberry pija je rabil stari program računalniškega opismenjevanja, ki ga je pred enaintridesetimi leti izvedla nacionalna RTV-hiša BBC. Tedaj so v sodelovanju s podjetjem Acorn v šole spravili računala BBC micro, na katerem so se učenci bavili s programiranjem v zbirniku in Basicu. (BASIC pomeni Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code.)

GOLA TISKOVINA

Ustanovitelj fundacije in načrtovalec razvojne plošče Eben Upton si je zamislil dve konfiguraciji, A in B, kot poklon dvema izvedenkama starega acorna. Srce obeh je BCM2835. Gre za enočipovno rešitev vseh računalnikovih komponent, ki se ji reče SoC – System On a Chip. V kvadratku se skriva 700-megaherčno procesorsko jedro ARM11, grafično vezje, 256 mega pomnilnika in krmilniki za HDMI, kompozitni izhod, činč za stereozvok ter režo za SD-kartico. V prvi seriji so izdelali le model B, ki vključuje dva USBja in priključek za ethernet. Deset tisoč primerkov je pošlo dobesedno v nekaj minutah, kar ob ceni 22 funtov oziroma 28 evrov ni presenetljivo. Okrnjena inačica A bo imela en USB in ne bo povezljiva. Seznam prodajalcev najdeš na *Elinux.org/RPi_ Buying_Guide*.

V neugledni kartonski embalaži dobiš le golo tiskovino, brez navodil, napajalnika in kartice. (Škoda, da ne obstaja inačica 'sestavi sam', kjer bi pridobil še znanje elektrotehnike.) Za elektrone uporabiš polnilnik novejšega mobilnika, ki uporablja vtič micro-USB. Operacijski sistem se naloži s pomnilniške kartice. Na voljo so distribucije GNU/Linuxa, kjer priporočajo Debian, a se na spletu že najdeta Chromium OS in Java FX. Z nekaj napora bi tekel Android 2.x, vendar je za udobno delo premalo delovnega pomnilnika. Windows 8 ne delujejo, ker Microsoft cilja na novejše procesorje ARM iz družine cortex.

OKUS, KI NI ZA VSE

Sliši se vabljivo in preprosto: žepni računalnik, ki uporablja obstoječo periferno opremo in poganja zastonjski Linux. A resnica je drugačna. Poleg tega, da je po priključitvi petih kablov zadeva videti kot hobotnica iz amaterske računalniške delavnice, je rokovanje daleč od enostavnega. Raspberry pi ni stvar, ki jo prižgeš in dela. Namestitvi, prilagajanjem in popravkom moraš posvetiti dosti časa, četudi se na področje spoznaš. Obvladati moraš vsaj osnove Linuxa ter poznati embedded sisteme. Grafično jedro je recimo zmožno odkodirati video v 1080p, toda privzeta distribucija Linuxa tega ne omogoča, zato je treba poseči po medijsko orientiranemu sistemu Openelec, kar potegne za seboj ure truda in zafrkavanja.

Razen sukanja filmov ne moreš početi veliko zabavnosti. Zazdaj lahko igraš Quake 3, emuliraš mavrico ter stare pustolovščine v ScummVM, kot sta Monkey Island in Discworld. Nadalje lahko greš na splet z okrnjenima brskalnikoma brez Flasha. Urejanje dokumentov s paketom Openoffice in slik z Gimpom je oteženo, saj napravi hitro zmanjka sape. Procesor ARM11, ki je svojčas gonil množico nokij, iphone 3G in cenejše androidne telefone, je pač zastarel. Uporabniška zmogljivost sistema je zaradi preprostega hardvera v veliki meri odvisna od optimizacij kode, ki jih skupnost še ni prispevala. Prav tako še ni emulatorjev starejših konzol, ki bi pito spremenile v emulatorsko mašino.

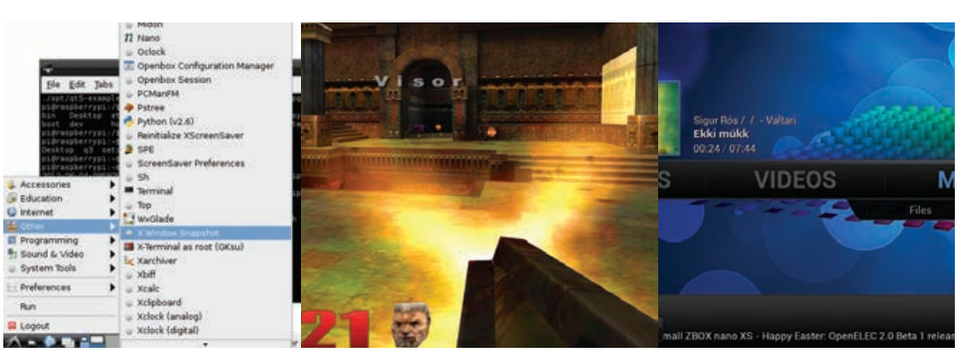
Bistvo je zato dejansko v osrednjem poslanstvu, na katerega cika fundacija Raspberry, saj je moč hitro začeti programirati. Kot privzet jezik so izbrali python, kar ni zgrešeno, saj je jezik sodoben in se ga uporablja v množici programskih rešitev na širokem razponu naprav. Strežniški del YouTuba je na primer skoraj v celoti spisan v pythonu. Interpreter zanj najdemo v množici naprav, od konzol do telefonov in prenosnih tablic. Ker je to za osnovnošolce morda preveč, sta zanje rezervirana BBC basic in relativno nov programski jezik scratch. Tega so razvili na MITu in rabi hitremu programiranju interaktivnih grafičnih vsebin. No, zaenkrat še ni pripravljen, tako da softverski del izobraževalnega paketa rahlo šepa.

Vse lepo in prav, a za programiranje danes ne potrebuješ nove platforme. Vse našteto lahko počneš na normalnem računalniku ali, če želiš, na omiljeni prenosni napravi. Res pa je, da ima tu raspberry pi rahlo prednost. Vsebuje namreč programabilen vzhodno-izhodni vmesnik GPIO, prek katerega lahko nanj priklopiš množico dodatkov, od tipal do elektromotorjev. To je tisto, zaradi česar bi kazalo nabaviti pito, ne zaradi sukanja filmov in igranja iger. Kot krmilni modul bi se dobro znašla v vlogi nadzornega modula pametne hiše, v vremenski postaji ali kakem robotu.

OBETI

Da bi projekt propadel, se ne gre bati, kajti na svojo stran so pridobili velikane, kot so ARM, Broadcom in Google. BBC je hkrati obnovil program računalniške pismenosti in bo poleg jave, spletnih ter skriptnih programskih jezikov in treh največjih operacijskih sistemov uvedel še raspberry pi. Učinek pa bo v končni fazi vseeno odvisen od skupnosti, ki bo stvar požegnala in z njo kaj napravila ali zamahnila, rekoč: "Kaj se bom jebal s tem, sej je ziher že na App Storu."

Za bližnjo prihodnost načrtujejo škatelno inačico, ki bo bolj pisana na kožo vsakdanjemu uporabniku. Mogoče bo tedaj že zadosti aplikacij, da bo raspberry pi zanimiv za množice kot poceni media tank. Se pa bo v naprava morala spopasti z množico tekmecev. Že sedaj so na trgu kloni beagleboarda, ki temeljijo na boljših procesorjih ARM cortex in so dosegljivi od 80 evrov naprej. Ta mesec pa prispe še 40-evrska plošča via APC, ki privzeto gosti Android.



Levo je zagonska vrstica privzete namestitve Debiana. Vsebuje mnogo orodij za takojšnje programiranje in vsakodnevno rabo. Quake 3 teče v ločljivosti 1920 x 1080 pri 60 sličicah na sekundo. Desna slika je iz medijske distribucije Openelec, ki v ozadju predvaja glasbo, ume pa tudi sukati HD-filme.

Miške za božanje

Ob prihodu Logitechove miši M600 z dotikabilnim hrbtiščem Aggressor pogleda v kletko z računalniškimi glodalci, ki imajo radi čohanje.

Zadnja leta napravam vse več ukazov pošiljamo s šlatanjem njihovih površin, kot so zasloni tablic in telefonov ter ploščice prenosnikov. Dotikabilno upravljanje pomeni preskok v komunikaciji človeka s strojem in tisti najbolj zagreti bi z njim kar povsem nadomestili tipke. Zato ne preseneča, da so površine za božanje zašle tudi na računalniške miške. Pa tod dejansko prinašajo kakšno prednost ali gre za nepotrebno nadgrajevanje naprave, ki je s koleščkom povsem zadovoljna?

Apple Magic Mouse

Prvi je miško z multi-touchem na trg pred tremi leti poslal Apple. Zdaj jo privzeto dobiš poleg imacov, medtem ko sama zase stane 75 evrov in ni za Okna. Namera snovalcev je enostavna: vsa zgornja površina glodalca je dotikabilna, s čimer so nadomestili kroglico in omogočili izvajanje večprstnih ukazov. Gre za podobno tehnologijo kot v šlatalnih zaslonih, z mrežo tipal, ki zaznavajo prevodnost človeške kože.

Kljub dotikljivosti pa osnovne klike še vedno izvajaš z mehanskim gumbom, saj je magic mouse vsa en velik knof. Naprava posamezne stiske razume glede na to, kje parkiramo prste, torej levi ali desni klik. Ta način uporabljajo vse tri tu predstavljene naprave! Prava moč magične miši se pokaže, ko uporabiš vso površino. Z drsanjem lahko potuješ po slikah in dokumentih v vse smeri, kar je, ko se privadiš, jako praktično.



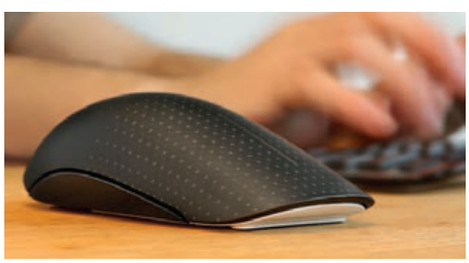
Magic mouse je brezžična miš s plosko simetrično obliko, zaradi katere jo moraš upravljati s prsti, saj v dlan ne zna sesti. Po drugi plati je njeno hrbtišče tako bolj položno in laže dosegljivo za drsanje.

Nadalje lahko z dvema prstoma tapkaš in prečno vlečeš, na kar je denimo vezana komanda za naprej in nazaj v spletnem brskalniku Safari. Rotiranja ali ščipanja za približevanje pa miš ne pozna – tu si je treba pomagati s tipkovnico. V tem se razlikuje od proslavljenega Applovega magic trackpada, ki je v gestah naprednejši. Žal se tipalnih ukazov s sistemskimi orodji ne da prirejati.

Microsoft touch mouse

Velikan iz Redmonda je študije na temo glodalcev na dotik spočel že pred leti, vendar je svoj touch mouse pokazal šele lani. V roko dobiš luštno polno napravo, ki je simetrične in ne ledvične oblike, a bolje sede v dlan kot magic mouse in M600. Tudi ob pritisku na touch mouse zaslišimo mehanski klik. Njena posebnost je hierarhičen sistem ukazov s potegi. Z enim prstom šibamo gor in dol po dokumentu, medtem ko je moč s palcem skakati po spletni zgodovini. Ko čohamo z dvema prstoma, se začnemo igrati z okni – minimiziramo in prestavljamo aplikacije. Še više so triprste komande, s katerimi dostopamo do predogleda odprtih programov.

Rotiranja in zumiranja s ščipanjem tudi touch mouse ne pozna. Naprednejše dotikanje je omejeno na Windows 7, medtem ko se v starejših operacijskih sistemih naprava prelevi v navadno brezžično miš z dvema gumboma. Prstne akrobacije pri njej res pridejo do izraza, ko delamo z mnogo okni na velikem področju, denimo na dveh ali več ekranih, kjer se ta miš odlično znajde. Stane 80 evrov.



Pri touch mousu kljub bolj zaobljeni obliki ob izvajanju prstnih karafek ni večjih težav. Nemara zato, ker izvajaš samo preproste ravne gibe.

Logitech M600

Logijeva miš je takisto simetrična in po obliki nekje vmes med prejšnjima, z vzorčastim sijočim hrbtom, ki nakazuje, da gre za dotikabilno površino. Občutek v roki je soliden in drajsanje po hrbtu brez koleščka je res fletno. Razen tega se je moč z vzdolžnimi potegi s prstom pomikati po dokumentih, s prečnimi pa prehajati med spletnimi stranmi. A to je žal vse, kar M600 zna. Sploh ne premore večprstnega zaznavanja, pa tudi prilagodljivost je omejena na menjavo levega in desnega uhlja. Zato je njen glavni problem previsoka cena 70 EUR. Microsoftov in Applov glodalec staneta le nekaj evrov več in sta bolje založena s funkcijami. Predvsem pa za pol toliko denarja dobite običajno miš s knofi, ki vam bo bolje rabila, lahkotno skrolanje gor ali dol. M600 uradno deluje le v Windows 7, a začuda sem jo lahko čohal tudi v XPjih.



M600 je moč s številom AA-baterij, ki jih vanjo vstaviš, prilagajati delovno maso. Luštno, a raje bi videl, ko bi prepoznala kako gesto več.

Brez enoličnega odgovora

Če se je kdo bal, da bodo uvodne generacije dotikabilnih miši trpele za nezanesljivo tehniko, si lahko oddahne, kajti kvaliteta vnosa z otipavanjem je bila pri vseh treh dobra. Vidi se, da so prilagajali že preizkušeno tehnologijo. A to ne pomeni, da te miške obvezno potrebuješ. Zastaviti si je treba dve vprašanji: so opisane miši prijetnejše za rabo od klasičnih in ali pospešijo delo?

Božanje hrbta je načeloma prijetnejše od mencanja koleščka in stranskih gumbov, medtem ko je lahkotnost prečnih potegov z več prsti močno odvisna od lege v roki. Računalniška miška je po naravi napravljena tako, da čepi v dlani in so gumbi na dosegu prstov brez hudih fizičnih podvigov. Širokopotezni gibi, ki jih nekateri dotikabilni ukazi zahtevajo, zato mišim in našim prstom niso pisani na sklepe, četudi se jih sčasoma za silo navadiš. Magic mouse je s posnemanjem ploščice v prednosti.

Pri uporabnosti naj bi bil smisel drgnjenja dostop do funkcij, ki bi sicer zahtevale potege z vso mišjo. Tod se magic mouse s prostim sprehajanjem po slikah in touch mouse z nadzorom nad okni dobro izkažeta. Toda upoštevajmo, da nekatere od teh komand lahko vežemo na tipkovne bližnjice, medtem ko vse naštete miši na račun dotikabilnosti žrtvujejo stranske in ostale sekundarne gumbe, magic mouse pa tudi udobje. Ali je ta žrtev znosna, bo moral preudariti vsak sam. Miške s touchem niso revolucija, ki bi jo morali besno pograbiti, bodo pa nekateri vsekakor deležni prednosti. No, če si igričar, potem tace stran, ker potrebuješ koleščck in veliko gumbov. Tole so izdelki za tiste, ki se jim ne da razmetavati po mizi.



Klikanje je z na dotik občutljivimi miškami prav takšno kot pri navadnih, saj imajo ta hip še vse mehanski gumb. Glavna atrakcija je vzdolžno in prečno sprehajanje prsta, s čimer potujemo po dokumentih. Večprstne geste pa omogočajo navigacijo po spletni zgodovini in ponekod razporejanje oken. Najbolj dovršena je Applova miš.

PODPLAT ZABAVE

Nekaj več kot petnajst let je minilo, odkar je nintendo 64 v dnevno sobo prinesel 'trilinear filtering', 'mip mapping' in 'Goraud shading'. Sneti ve, kaj ti pojmi pomenijo, a se osredotoči na tisto, po čemer smo si to konzolo res zapomnili.



Oblika naprave mi je bila všečna, bi jo pa danes težko gledal ob X360 in PS3. Puvač bi bil, če bi imel dodatek DD (Disk Drive). Razširitev je šla pod N64 in je jedla posebne diske, a je spodletela. Ugledala je devet iger, zunanjosti Japonske pa ne.

Ko sem marca leta 1997 razpakiral N64, je bil izraz na cimrovem obrazu kisel, kot bi mu ponudil toplo pivo. A drugega nisem pričakoval. Že japonska znamka ni vlivala zaupanja tistim, ki niso zrasli ob SNESu, kajti pri izbiri med Mariom in Marincem – aha, onim iz Dooma – se je Slovenec odločil za drugega. Nakar je bila kamen spotike še staromodna narava mašine, ki ni uporabljala cedejev, temveč kartuše. Vanje so lahko stlačili največ 64 megabajtov podatkov, na CD jih je šlo 700. In muzike potemtakem onegaj tudi ni sukal. Računica je bila preprosta. N64 je smrdel!

ULTRA FAMICOM

Priznam, sprva tudi sam nisem bil navdušen. Po večletnem pumpanju z najjačimi specifikacijami, erekcijskima partizanskima imenoma 'project reality' in 'ultra 64' ter zagotavljanju, da bo zadnji stroj v peti generaciji konzol anihiliral Sonyjevega tekmeca, je bil končni izdelek ... shizofren. Zaobljeno krivuljna oblika, kot bi se na debelo pleskavico usedel trol, je prispevala k imidžu igrače, kartuše pa so dajale retro vtis. Kot da je proizvajalec bolj zazrt nazaj kot naprej, v dobo interaktivnega filma ter prelestnih animacij. Kot da je N64 bolj neo geo kot neo.

A to je tisti hudič pri Nintendu. Praktično vsakemu njihovemu novemu izdelku kritiki napovedujejo propad – in praktično vsak najmanj pokrije stroške, če že ni uspešnica. Pri N64 se niso toliko posvečali japonskemu trgu, marveč so napadli zlasti Ameriko. Prav tako so napravo na veliko prodajali v trgovinah z igračami in jo cenili na 200 dolarjev, kar je bilo približno enako kot playstation, le da je bil N64 nov novcat. Kar so se seveda potrudili sporočiti v oglasih.

To je bil sicer pesek v kupčeve oči, kajti razliko je tvrdka nadoknadila z visoko ceno špilov, ki se je začela pri 60 in dosegla celo 80 $. Tudi zaradi tega ostali založniki niso poskakovali, saj so nosili tveganje s stroški izdelave modulov. EA, Capcom, Namco in Konami so skupaj zmogli komaj par ducatov naslovov, Nintendo pa je zaradi vztrajanja na modulih izgubil Square, ki je odšel k Sonyju in tam izdal CD-ekstravagantni Final Fantasy VII. Vendar samurajskega rezanja trebuhov ni bilo, kajti navzlic dokaj majhnemu številu 'third-party' naslovov so prodali 33 milijonov N64 in veliko iger.

Nabor špilov za N64 pri slabih štiristo kosih ni bil brutalno številčen, a se je izkazal s kakovostjo. V njem so bile odlične streljanke, dosti akcijad v odprtejših svetovih, dirkačine, frpjke, športijade ... Pa seveda Mario 64 in Ocarina of Time, morda najboljši igri svojega časa. Vse to je bilo ozaljšano z mainstream licencami tipa James Bond in Star Wars ter dostopno *samo tu,* kot je rad kazal napis 'Only on N64' na kartonskih škatlicah.

DOBRI DROB

Cimer kot primerek nedeljskega igralca nad vsebino ni bil očaran tako kot jaz, saj ni imel časa za poglabljanje. Zato pa je tudi on kmalu začel ceniti strojne prednosti. Najprej samosvojo trirazsežno grafiko, kjer so bile teksture filtrirane in senčene ter zato lepše od grobo kvadratastih s playstationa. Po drugi strani je bila njihova velikost omejena, zaradi česar so jih morali ustvarjalci raztegovati. To je botrovalo značilno meglenemu ali risankasto barvitemu videzu iger.

Nadalje med igranjem ni bilo treba čakati kot pri playstationu, saj je bilo branje z modula instantno. Pri nadzoru pa je sekal kontroler, ki je imel na sredini analogno paličico (drugo so simulirali rumeni gumbi) in z njo omogočal precizen nadzor likov v 3D-prostoru. Ni bil prvi, kajti ta čast gre vectrexu in atariju 5200, a je ključno zaznamoval področje.

Navzlic ne najbolj obetavnemu prvemu vtisu se je nintendo 64 prijel v našem študentskem domovanju, zlasti po zaslugi International Superstar Soccerja. Preden so sistem leta 2001 nehali izdelovati – Nintendo je dokaj hitro pripravil teren za gamecube, svojo next-gen konzolo s ploščkovnim pogonom in takisto usmerjenostjo le v igre –, je prispeval obilico samotarske ter večigralske zabave. Tiste dobre stare, kjer se kolegi prerivajo pred zaslonom, saj stvarca v Evropi ni nudila priklopa na internet. Lepe spomine imam nanjo, ki jih najbolj sijajno obudi brezplačni emulator Project64 *(Pj64-emu. com)*. Poženem ga, nastavim kontrole, morebiti polepšam grafiko, z 'Open ROM' odprem datoteko z igro iz globin interneta (ameriško inačico, saj so te boljše od evropskih), in še tako kisli fris postane sladek, kajti mnogi naslovi za N64 so še danes privlačni. Tudi zato so jih nemalo predelali za nove sisteme. Le katerega bi izbral, toliko jih je ...



Plebejski moduli so bili sivi, a nekaj iger je bilo raznobarvnih. DK64 je bil rumen, Ocarina in Majora zlati, Batman Beyond pa črn. Itak.

DUCAT NEPOZABNIH



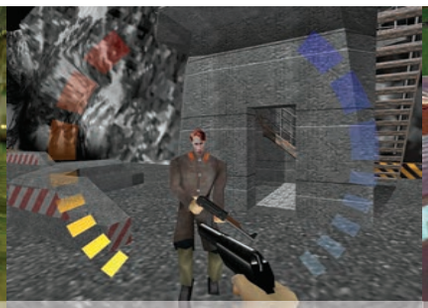
Super Mario 64 Nintendo, 1997

Ni zadosti not in okrasnih pridevkov, da bi lahko tej Miyamotovi mojstrovini (J43, 94) odpel dovolj hvale. Enajst milijonov kupcev je izkusilo neteżavno vodovodarjevo selitev iz 2D v 3D, kar je bilo intimno povezano z analognim nadzorom. In kakšen svet je to, poln raznovrstnih nivojev in skakalnih izzivov. Pri tem ni razdeljen na strogo ločene podstopnje, marveč deluje kot povezana celota. Ena najboljših iger vseh časov! Poskočni vsekakor preverite še Yoshi's Story.



Zelda: Ocarina of Time Nintendo, 1998

Zelde niso toliko frpji kot akcijske avanture, ker se njihova moč ne skriva v rasti statistik. Toda glavni junak, vilinski deček Link, kljub temu zraste kot malokje. Ne skozi STR, CON in DEX, marveč tako, da z akcijskim bojem, raziskovanjem poetične dežele Hyrule in reševanjem izvrstnih ugank dobesedno preskoči v času ter iz otroka postane mladenič. Šele tedaj se prav začne Okarina (J66, 94), prva Zelda v 3D, ki je tako brezčasno dobra, da ji pred kratkim izdana predelava za 3DS ni dodala ničesar bistvenega.



GoldenEye 007 Nintendo, 1997

Eni sploh ne vedo, koliko je N64 prispeval k razvoju zvrsti. GoldenEye 007 (J52, 92) hiše Rare je konzolne prvoosebne streljanke tako zbrcal, da so se zavedle bednosti v primerjavi s PCjevimi. Napeto streljanje in skrivanje, filmska zgodba, raznolike misije, napredna pamet, večigralstvo na deljenem zaslonu in podpora analognima paličicama so lastnosti, zaradi katerih je GoldenEye poleg Hala najpomembnejši drkalični naslov svoje baže. Ne gre prezreti niti Perfect Darka, Jet Force Gemini in Body Harvesta.



Blast Corps Nintendo, 1997

V tem spregledanem dragulju (J52, 90) britanske grupe Rare, bivšega Ultimate Play the Game, je treba čistiti pot tovornjaku, ki prevaža živčne jedrske izstrelke. To počneš tako, da sedaš v vozila, kot so buldožer, policijski avto in robot, ter podiraš stavbe. Finta je v tem, da nimaš zadosti časa, da bi uničil vse, zato se moraš odločati. Prav tako je treba včasih izstopiti in raznašati zaboje eksploziva, naokoli so razmetane skrivnosti in trudiš se dobiti čimbolj bleščeče odličje.



Wave Race 64 Nintendo, 1997

Dirkačin je imel nintendo 64 obilo: Excitebike, Mario Kart, F-Zero X, Diddy Kong Racing, Extreme G. A najbolj udarna je Wave Race 64 (J46, 90), drvenje po morju na jetskijih. Udejstvovanje ni tako kot v običajnih predstavnicah zvrsti, saj se nenehno boriš z razburkano gladino in padaš v doline med valovi. Zaradi tega sta vožnja okrog boj in izvajanje trikov nadvse vznemirljiva ter polna nadzornih fines, najbolj v modusu za dva na razdeljenem ekranu.



Banjo-Kazooie Nintendo, 1998

Kako napredne so bile igre za N64, priča rimejk te odličnice za xbox 360, ki je na Live Arcade prišla leta 2009 – in, tako kot Ocarina za 3DS, ni dodala ničesar ključnega. Odisejada medveda Banja in tiča Kazooieja ostaja fantastična kot tedi, ko je v Jokerju 61 dobila 94. Recept je oni iz Maria 64, toda B-K še bolj poudari raziskovanje, medtem ko so v zbiranje predmetov Rare vlili abnormalno veliko domišljije. Iz istega legla priporočam Banjo-Tooie, Rocket: Robot on Wheels in Space Station Silicon Valley.



Lylat Wars Nintendo, 1997

Shadows of the Empire je pričarala vzdušje Vojne zvezd, toda če si hotel pravo vesoljsko opero, si zakurblal Lylat Wars (J52, 91), čez lužo znane kot Star Fox 64. Gibanje v tej arkadni streljanki ni bilo prosto, saj si bil vpet na tirnice. Zato pa si v vlogi risankastega junaka Foxa McClouda obilno nažigal po ciljih v vesolju in na planetih, se z vrtečim manevrom ogibal nevarnostim ter čvekal z živalskimi sotrpini. Tudi ta špil je dobil rimejk za 3DS. Od podobnic svetujem japonsko divjost Sin & Punishment.



Paper Mario Nintendo, 2000

Bowser zopet ugrabi princesko in na vodovodarju je, da jo reši. A ne le s poskakovanjem, marveč z vandranjem po 3D-okolici, polni 2D-objektov (od tod naslov). V ta namen imamo dosti spretnosti, ki jih nadgrajujemo z značkami. Z mlatenjem pisanih sovražničkov v poteznih obračunih Mario raste, na sporedu pa so še ubadanje s sopotniki in lahkotne uganke. Edinstven, luštkan, inovativen naslov, ki ga ne gre prezreti. Hardcore alternativa: Ogre Battle 64.



Conker's Bad Fur Day Nintendo, 2001

Rare so zakrivili tudi to politično nekorektno akcijsko avanturo, ki je bila v nasprotju z Nintendovim imidžem družini prijaznega podjetja. Nadzoroval si zapitega veverička, ki skače, s ponvijo mlati napadalce iz vesolja in šofira vozila, vmes pa bljuva filmske parodije, fuk, kletvice in straniščni humor. Vključen je bil takisto multiplayer. Kasnejša obnovljena inačica Conker: Live & Reloaded za prvi xbox je večigralstvo poslala na internet, vsebino pa so cenzurirali.



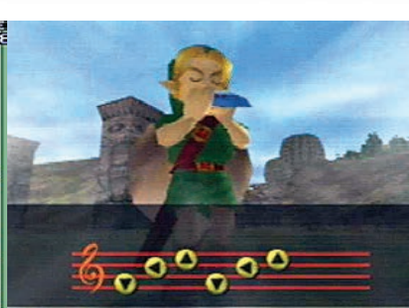
Super Smash Bros. Nintendo, 1999

Ko pomisliš na pretepačine, ti na pamet pride Street Fighter. A obstaja zanimiva podzvrst, kjer se na zaslonu, ki se premika v vse smeri, znajde več majhnih likov, ki se garbajo z namenom, da bi nasprotnike odneslo v prepad. Takih danes niti ni malo, njihov očak pa je Super Smash Bros., kjer so nastopili številni Nintendovi junaki, od Maria in Linka do Pikachuja, Waria ter Kirbyja. Najboljši je bil kot vedno Yoshi, špil pa se je obnesel v večigralstvu za štiri, kjer je tekmovalna akcija dosegla vročinske višave.



Bangai-O Swing!, 1999

Sladokusna japonska skupina Treasure (Ikaruga, Radiant Silvergun) je udejanjila ta nenavadni šuter, kjer v pogledu od strani nadzoruješ majhnega mecha robota, streljaš v štiri smeri in se ogibaš nevarnostim. Sliši se banalno, a ubijalski tempo in subtilno puzlasta narava stopenj sta botrovali klasiki, ki so jo kasneje priredili ter nadgradili za dreamcast, DS in xbox 360. Japonski modul je redek, saj so naredili le sto tisoč kosov in ni doživel zahodnjaškega izida. Cena neodprtega zato preseže 250 evrov.



Zelda: Majora's Mask Nintendo, 2000

Kako lahko bi bilo Nintendu izdelati Ocarino 2! Namesto tega so naredili nenavadno Zeldo, ki je pri mnogih ostala nerazumljena, za mnoge pa je najboljši ter najbolj izviren del serije. Link mora rešiti planet Termina, za kar tako kot prej gode magično glasbilo, raziskuje, se bojuje in rešuje uganke. A temu se pridružijo mnoštvo šamanskih mask, ki Linka spremenijo v različna bitja, potovanja v času in temačno vzdušje. Šušlja se, da bo tudi Majora prišla na 3DS.



Ghost Recon: Future Soldier

Avtor tehnoloških srhljivk Tom Clancy (glej članek v tej reviji) za popularnost svojih knjig ni potreboval ne Hollywooda, ne iger. Je pa bilo oboje dobrodošla spremljava, s katero si si laže predstavljal kaos tankov, specialcev, tajnih agentov in futurističnih orožij. No, medtem ko so klensijevske filme skenslali, ker je Harrison preveč star, Affleck pa preveč baba, se igre pod Ubisoftovim okriljem razraščajo. Če ni Splinter Cella, pride Rainbow Six, če ni tega, prispe H.A.W.X., če izostane ta, uleti Ghost Recon. Vendar je res, da slednjega nismo videli že pet – ja, pet! – let, od Advanced Warfighterja 2. Zato ajt, v redu, bomo vzeli tegale Future Soldierja. Le ne pričakujmo preveč. Dnevi polnomastnih komandovščin so minili.

Ghost Recon: Donkey Kong

V bližnji prihodnosti si postavljen v vlogo štiričlanske skupine elitnih ameriških soldatov, Duhcev, z nalogo najti prasce, ki so z umazano bombo razsuli moštvo tovarišev. Med sledenjem obvezno naletiš na teroriste in zarote v državniškem vrhu, tokrat ruskem, kjer se oblikujejo nastavki za nov svetovni spopad. Klasična šundovska zgodbovna izpeljanka že itak šundovskega Clancyja, ki bi bila vredna takojšnje pozabe ...

... če ne bi bilo finega detajla. Člani ekipe so namreč veliko bolj človeški, kot je v Ghost Reconih in takih igrah v splošnem navada. Kozak, 30K, Pepper in Ghost Leader imajo zlahka prepoznavne osebnosti, ki jih podajajo skozi nenehno čvekanje. Bodisi neobvezno na poti, bodisi v vmesnih sekvencah, kjer smo priče celo "I love you, daddy!" prizoru, bodisi med dogajanjem. Ustnično te namreč opozarjajo, da so zagledali sovražnika, nakar jih kolega vpraša, kje, in povedo še lokacijo. "*I see one.*" "*Where?*" "*Three o'clock.*" "*There's another. Machine gunner. Nine o'clock.*" Taki prijemi so izredno pohvalni, saj te še veliko bolj povlečejo v igro. "*I feel like someone should be rolling barrels at us,*" je vmes pribil član moštva med vzpenjanjem po stopnicah v nebotičniku. Sezulo me je. Od takihle militarističnih šuterjev sem namreč vajen resnobnega besedičenja, ki se enostavno mora zdeti patetično celo najmanj kritičnim, in bore malo karakternega truda. Tale izdelek pa pride in me zadene ravno tam, kjer šteje – pri druščini.



Mesta so deloma opustela in nafilana z vojaščino. Toda za razliko od Advanced Warfighterja 2 mimo priletijo tudi paničarski, razoglavi cvilili, ee, civili.



Vmesne sekvence v slogu TV-poročil trpijo za voščenimi frisi. Gre pa pohvaliti begajočo kamero in pristen občutek panike uličnih množic.

No, ihta starega prdca ni čisto upravičena. Kjer je imel Splinter Cell: Conviction bore malo zveze s koreninami, se novi Gozdni rakun spogleduje z izročilom. Advanced Warfighter 1 in 2 sta bila na konzolah precej direktni tretjeosebni akcijadi, v katerih si kot herojski komandant Mitchell ukazoval kameradom, jim izbiral poklice, sedal za statične mitraljeze, lučal granate in nasploh radostno pucal svobodni svet ogrožajočo zalego. Future Soldier ta rambizem s taktičnim pridihom oklesti in nanj posadi tisto, čemur so se Reconi sčasoma odpovedali: tiholazenje. Tako dobimo akcijsko skrivanje, 'action stealth', ki združuje resne skrivalnice in eksploziven rompompom nalik Modern Warfaru. Sem in tja so sicer skušali studiji Ubisoft Paris, Romania in Red Storm združiti nezdružljivo. A na splošno je Future Soldier soliden špil s kosmatimi marinskimi jajci, po zaslugi katerih si upa eksperimentirati. To je dandanes v žanru streljank, ki so postale eden bolj uravnilovskih žanrov, prej izjema kot pravilo, kar je po vseh teh letih in pri količini različnih ljudi, ki jih igrajo, žalostno. Vendar je Soldat iz drugačnega testa. Hu-a.



Oklepniki niso občutljivi na navadna orožja, a imaš vedno neko možnost, da jih razčefukaš. Na levi je rotirajoči top, ki delo opravi povsem zgledno, lahko pa jih zasuješ še z izstrelki iz granatometa.



Tak je tipični bojni prizor. Z vklopljenim maskirnim gvantom čepim v zaklonu, od koder markiram capine. Nato se pokažejo strelne črte mojih kolegov.



Samo Ribič, si to ti?! Če se sovražniku neopažen dovolj približaš, ga lahko s stiskom gumba šicneš v glavo in mu prestrežeš padec ali pa mu zaviješ vrat.

Jasna in navzoča nevarnost

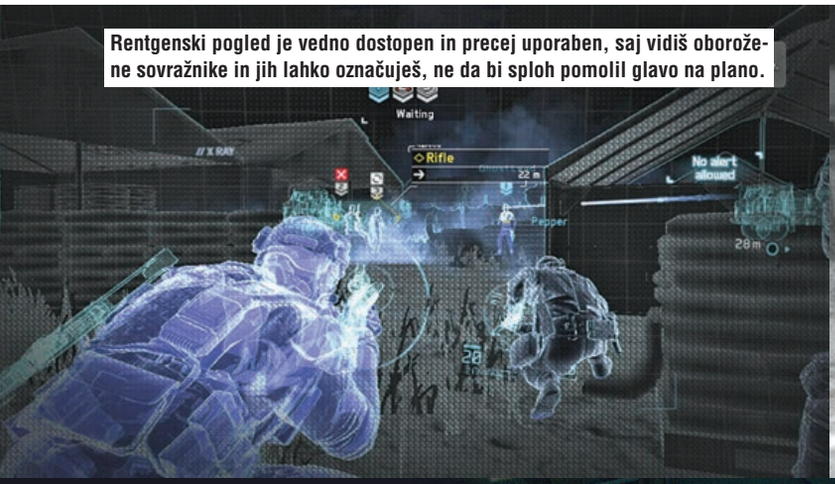
Da veš, kje so nasprotniki, je v Future Soldierju bistveno, saj si, če ne igraš na najnižji težavnosti, zelo ranljiv. En dobro merjen rafal, morda celo strel, in že si na tleh, kjer ranjen čakaš, da te sodelavci ozdravijo. Oziroma si mrtev. Zato ne gre brez pametnega izbiranja zaklonov, kamor se prižameš v dobro znanem 'cover systemu' iz Gears of War, z zaščiteno večino telesa pošiljaš naokoli strele in se premeščaš v adrenalinskem čepečem teku. To početi v tri krasne je moronsko, saj so krogle dejansko hitrejše od ameriških komandosov, si moreš misliti. Leseni zakloni razpadajo in kamniti se krušijo, tako da ti hitro pokuka na plano kos ranljivega mesa. In če te obstreljujejo tako silno, da si zatrt, 'suppressed', se ti kamera približa in se trese, da ne vidiš nič, medtem ko okrog tebe razpada material in samo čakaš, kdaj boš fasal svinec med ušesa. Vzdušno!

Ker v neposrednih obračunih hitro storiš smrt, je marsikdaj pametno, da jih ne sprožiš. Veliko situacij se namreč začne tako, da nasprotniki ne vedo zate, in drek zadene ventilator šele, če se izdaš. Da se ne, imaš kar nekaj sredstev. Osnova so fantazijske maskirne obleke, ki tedaj, ko čepiš ali ležiš, odsevajo okolico in te delajo teže vidnega. Ne nevidnega, kar brž ugotoviš, ko se capinom približaš in te v par sekundah zaznajo. Z razumne razdalje pa ti omogočajo, da počivaš ali upokojensko španciraš na odprtem in se ti ni treba bati alarma. Druga bistvenost so utišana orožja, ki sovrage polagajo brez hrupa.

Ključ do uspeha je zato ta, da pametno izbiraš tarče – navadno tiste, ki so dovolj oddaljene od pajdašev, da ti ne bodo zaznali izginotja. Za lažje odločanje lahko označiš (tag) do tri cilje, nakar zapoveš hkratni strel in vsi bodo mrtvi popadali po tleh. Tvoji sotrpini so namreč nezgrešljivi in so nasploh povsem samostojni pri razporejanju v prostoru. Še dobro, saj jim direktno ne moreš ukazovati.

Zato imaš pravzaprav dvojno službo. Ena je tista, ko streljaš na lastno pest, kar je privlačno zaradi množice orožij, ki imajo veliko odsuna in zahtevajo pazljivo namerjanje, ter špricev krvi iz sovražnih betic. Druga pa je generalska, ko spremljevalcem ukazuješ, koga naj pokončajo. Tu te pretrese grobna tišina, v kateri tvoji hladnokrvno odstranjujejo tarče kot v kirurški, brezosebni vojni prihodnosti. Ali kot v igrici, heh.

Pri lažjem označevanju ti pomagata rentgenski pogled in clancyjevskim igralcem dobro znano vohunsko vozilce UAV, ki lahko leti ali se vozi. Včasih pa se na misiji znajdeš sam in te lep čas ne smejo opaziti, kar omeji tvoje klavske nagone in spomni na stare



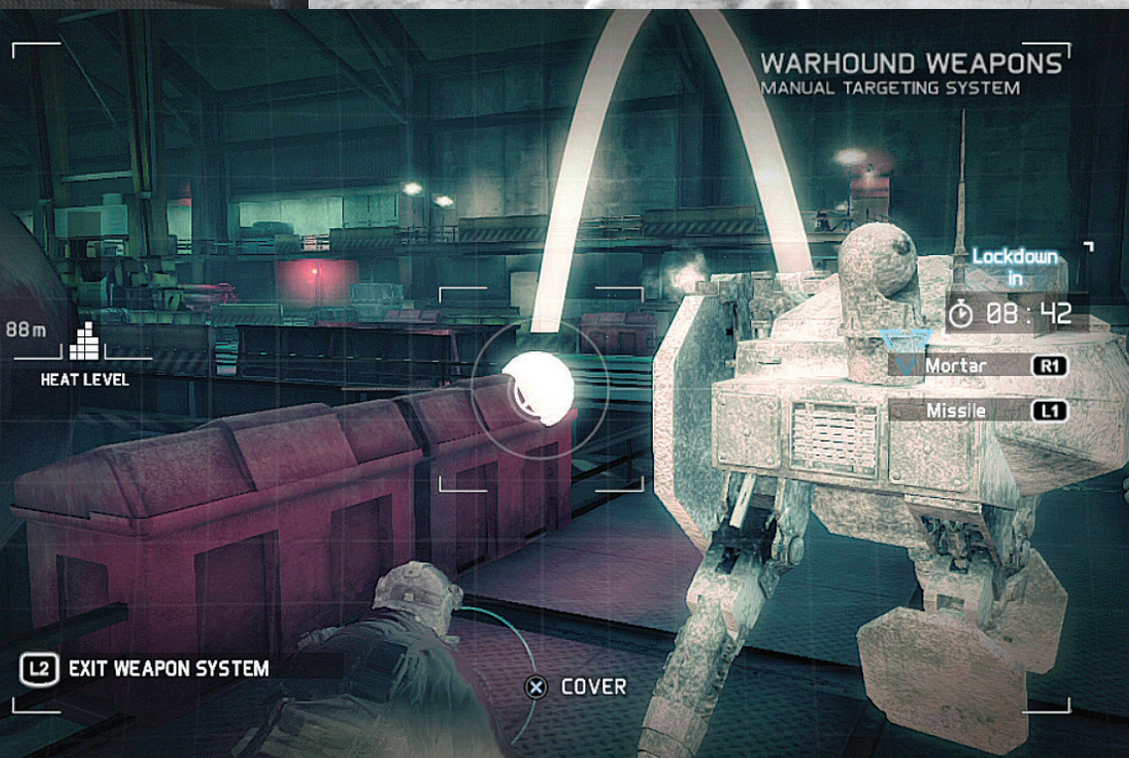
Rentgenski pogled je vedno dostopen in precej uporaben, saj vidiš oborožene sovražnike in jih lahko označuješ, ne da bi sploh pomolil glavo na plano.



Za ultimativni vodstveni občutek v zrak spustiš tegale lebdečnika, ki ti omogoča daljinsko zapovedovanje. A pazi, lahko ga zaznajo, kar botruje alarmu!

OROŽARSKA FUTURA

Future Soldier je pravi potomec Clancyjevih povesti, v katerih skoraj obvezno beremo o napol čudežnih napravah. Fantazijskost je seveda ustrezna dobi. V Lovu na Rdeči oktober sredi osemdesetih je bila denimo višek tehnike prikrita podmornica. Špil zato krepko navije izmišljotinskost. Na desni vidiš britanskega samohodkastega robota warhounda, ki ga dobiš v eni od misij in z možnarjem ter vodenimi raketami uničuje vse pred sabo. Zanimivo je, da hodi sicer avtomatično, da pa njegov merek usmerjaš z desno gobico, kar daje jako zanimiv občutek dvotirnosti. Potem je tu UAV, Unmanned Aerial Vehicle, ki je med letenjem izvidoval že v prejšnjih Reconih, zdaj pa se zna spustiti tudi na tla, kjer vozi kot džipek in oddaja elektromagnetne sunke za onesposobitev naprav. Najbolj hecna pa je ostrostrelska puška, katere naboji kot kak railgun predirajo stene. Ubogi teroristi.



naizust 2012

Splinter Celle. Škoda, da ne moreš skrivati trupel in da je pot skozi ves špil docela linearna. Celo do te mere, da ti igra vedno jasno označi naslednjo točko, do katere moraš priti. Pa da ni naprednejšega poveljevanja soborcem, kajti včasih so prav oni krivi za kažin, ker v zadnjem trenutku izgubijo strelno linijo ali je ne najdejo. In, jasno, ne pričakuj konkurenta GRAWoma s PCja, ki sta se obilno razlikovala od konzolnih verzij. Čeprav moraš biti na najvišji težavnosti previden, je ključna beseda še vedno lahkotnost.

Proti vsem sovražnikom

A Future Soldier ni ne resna komandovščina, ne predana tiholaznica, temveč pobira iz dosti virov. Ubije te prgišče krogel in paziti moraš na odsun, imaš pa v arzenalu ostrostrelko, ki nese skozi zidove (smeh). Ja, prav res skozi zidove, ni hrošč. Šunjaš se okoli kot Sam Fisher in neslišno slediš malopridnežem po ulicah, čez pet minut pa hodiš za štirinožnim robotom, ki z minometom ru'i vse okrog sebe, rešuješ talca pred norci v džipih, z gatlingom klatiš hinde, braniš pozicijo v obstreljevani cerkvi ter vodiš izstrelek po zraku, dokler ne zadene falotov, ki te oblegajo. Action stealth? Na-a. Movie action stealth!

Včasih je razkol kar prehud, saj se počutiš malo zmedenega in prisiljenega v nekaj, kar v dani situaciji ni idealno. Recimo v zadnji misiji, ko moraš v hajko za lopovi, namesto da bi jih v miru posnajpal. Motita tudi čuden poškodbeni model, ki ne beleži najbolje smrtnih ran, zlasti ne strelov v glavo, in ne prav briljantna umetna pamet sovražnikov, ki bi lahko kazali več iniciative in dinamike. Takisto vojaki v stavbah stojijo kot lutke in čakajo na tvoj vdor, kar ni ravno življenjsko. Grafiki ne bom pel hvale – okoljski efekti so luštni, toda teksture so grobe, animacija likov zaostaja za časom, posebej kar se tiče obrazov, ki so res pod kritiko, in gladkost ni vrhunska ne na PS3, ne na xboxu 360. Nasploh igra ni zloščena, saj se zgodi, da se ne sproži animacija, govor ni sinhroniziran in podobno.

Kljub napakam pa je Future Soldier kot celota fajn. Akcija je dokaj spektakularna, vendar v svojem arkadnem okviru ni trapasta. V približno deseturni kampanji rajžamo širom sveta, od Nigerije prek Pakistana do Sibirije ter Norveške, kar pomeni puščavo, džunglo, kamp za izbeglice, ledene planjave, vojaške baze in mesta. Srečamo dosti različnih sovražnikov, od razcapanih zamorcev, ki komaj vedo, kateri konec kalašnikovke uperiti proti tebi, prek pravih soldatov do ruskih spec(naz)cialcev, ki nosijo podobne gvante kot ti. Zlasti je žur, ko te nadlegujejo z visokih pozicij, česar si deležen v cerkvi, kjer moraš hitro odstraniti predatorske zakriteže na tramovih pod stropom, sicer je ognjena zavesa prehuda. Manjka edino šefovskih obračunov, saj jih do neke mere ZF-zasnova vsekakor omogoča. Dosti je inovativnih, vzdušnih situacij, kot je premikanje v viharju, in po žilah žene kri napeto upoštevanje časovnih omejitev. Velik plus je gladko prehajanje med poveljevanjem in direktnim streljanjem ter skrivanjem in napadanjem, za kar se odločaš sam.

Nakar so tu še možnost sodelovalnega igranja kampanje za do štiri ljudi po netu, v redu modus guerilla, kjer sam ali v družbi (tudi na razdeljenem zaslonu za dva lokalno) odstranjuješ valove nasprotnikov, in luštno tekmovalno internetno večigralstvo za do dvanajst ljudi v več ekipah. Tu izbereš poklic, kot sta klasični vojak z ognjeno močjo in izvidnik, ki s sondami ter UAVjem razkriva sovražne pozicije, ter se lotiš nabiranja izkušenj, ki odklenejo novo opremo. Kart sicer ni dosti, a tiste, ki so, so odlično napravljene in vsebujejo zanimive elemente, recimo naključni peščeni vihar v puščavskem taborišču, ki zmanjšuje vidljivost. Načini so štirje: razgibani moštveni deathmatch s sproti spreminjajočimi se cilji, zavzemanje in branjenje ciljev, varianta lova na zastavo in napadanje ter branjenje ključnih točk brez oživljanja ubitih. Ko umreš, si izločen iz runde in pika.

Od multija nisem pričakoval dosti in res ni blazno inovativen, a je dobro narejen in me je kar potegnil. Sicer ga ne igra toliko ljudi kot Battlefield in Modern Warfare, ampak tam se besede, kot so foxtrot, package, spook in charlie, slišijo kar malo ... fejk. Clancy je pač žanrski vir, Duhci pa carji. *"Should we help this man?"*, vpraša eden od njih, ko prisostvujejo nasilju nad civilistom. *"Help? Hell, we aren't even here."*

76

***Sneti** izbira, kaj ima raje: duha časa, duh prešvicane podpazduhe ali Duhce.*

PS3 / X360 / PC **Ubisoft**



Morebiti največji smeh je znanje specialcev, da v petih sekundah shekajo vsak računalnik. Tudi za miško še niso slišali. Apropo: na PC igra pride 29. junija.



Iz akcijad so vzeli vožnje z džipi in helikopterji, kjer šofirajo drugi, ti moraš le meriti z orožjem, ki se pregreva, in trositi na kilograme razbeljenih nabojev.

OBSTRANSKE IGRAČKARIJE

Založnik se je dodobra posvetil trženju Future Soldierja. Ne le z oglasi, tudi s postransko robo. Vzpostavili so denimo povezovalno mrežo Ghost Recon Network na Ghostreconnetwork.ubi.com, kamor se lahko z računalnikom, telefonom ali tablico (Android in iOS) prijaviš nanovo ali z obstoječim Ubijevim računom Uplay. Potem občuduješ dosežke v igri, ustanoviš in urejaš večigralske skupine ter modificiraš orožja. To zadnje je blazno reklamirana funkcija, ki omogoča, da krepelcem spreminjaš lastnosti z menjavanjem sestavnih delov, od cevi in daljnogledov do kopit ter nabojnikov. Če imaš kinect za xbox 360 ali move za PS3, lahko to počneš z njima (drugod v igri nista podprta). Vendar pravega smisla v tem ni, ker igra ni resna komandovščina. Lastnosti orožij celo na najvišji težavnosti nimajo posebne vloge in zamenjava kosa jih običajno spremeni kvečjemu za odtenek. Izven Recon Networka so izdelali tridelno kratko serijo Believe in Ghosts, ki si jo lahko ogledaš na YouTubi, na domači ploščck pa poslali igrani film Ghost Recon Alpha, ki deluje kot preddel Future Soldierja. Ni ravno dober.



Starhawk

Warhawk za PS3 je bil na hitro rečeno poarkadena izvedenka Battlefielda 1942 in je imel z istoimensko igro s prvega playstationa bore malo skupnega. Drugače je s Starhawkom, ki je s pet let starim duhovnim predhodnikom gladko primerljiv. Razvijalci LightBox so zračno in talno tretjeosebno razpaljotko deloma preselili v vesolje, primaknili enoigralsko kampanjo in dodali strateški element gradnje. Sicer pa niso šli izumljat vroče kopeli.

Vesoljski divji zahod

Zgodbovni del je vse prej kot presežek. Postavi te v kavbojske cote najemnika Emmeta Gravesa, ki si v odročnih kotičkih galaksije služi kruh z varovanjem zaprašenih naselbin, rudnikov in podobnih utrdb. Fabula pravi, da se ljudje nekaj sto let v prihodnosti ubadajo s kolonizacijo vsemirja, pri čemer naletijo na nov vir energije. Sitnost je, da neposredna izpostavljenost modrikavi substanci ljudi hipoma pretvori v mutantske prikazni, ki se začnejo organizirano zoperstavljati vesoljskim knapom ter povročajo škodo in splošno paniko. Hja, kdaj pa ne?

Zasilni zaplet je bolj kot ne izgovor za to, da sta v večigralstvu prisotni dve sprti frakciji ter da se lahko Emmet v solerski kampanji seli iz enega okoliša v drugega, kjer mrcvari z vseh strani uletavajočo sovražno zalego. Premočrtne misije, v katerih te sodelavec po radiu pošilja na ta ali oni kraj ter ti naznani, od kod se bodo usule kanalje, so si podobne kot kokošja jajca. Tu so v glavnem zato, da te v kakih petih uricah naučijo rokovati z osnovami. Se pravi streljanja z orožji, kot so strojnica, pumparica, snajpa in bazuka, upravljanja z letalnim nahrbnikom ter vožnje z okretnim lebdečim bolidom, džipom in tankom. Predvsem pa nadzorovanja hawka – futurističnega letalca, ki se lahko spremeni v velikanskega robota, bljuva eksplozivna telesa in v prizemljeni obliki tepta po okolici tavajoče nesrečnike.

Z izjemo slednjega si našteto v rahlo drugačni omaki počel že v Warhawku. Je pa za niz novost uvodoma omenjena gradnja. S pritiskom na trikotnik se na zaslonu prikaže krožni meni, kjer izbiraš med strukturami. Podobno kot v realnočasovnih strategijah jih večina rabi utrjevanju položaja oziroma postavljanju improvizirane baze. V obrambne namene gradiš kovinske zidove in stacionarne topove, energijske ščite, ki zaustavijo sovražnikove izstrelke, ostrostrelske stolpe, bunkerje z municijo, mehanske roke, ki samodejno popravljajo načete zgradbe, platforme, na katerih se rojevajo vozila, in še kaj. Omejen si tako rekoč le s prostorom in zalogo modre energije, ki jo obnavljaš z uspešnim pobijanjem in stikanjem za namenskimi kontejnerji. Smešen stranski učinek zidarstva je, da je moč strukture z malo sreče spustiti nasprotnikom na glavo, saj na prizorišče priletijo z višine in se na tleh transformersko sestavijo. Žmljask!



Hawki, ki se spremenijo v robote in so najbolj prepoznavna vozila, še zdaleč niso neranljivi. En dobro namerjen laser in …



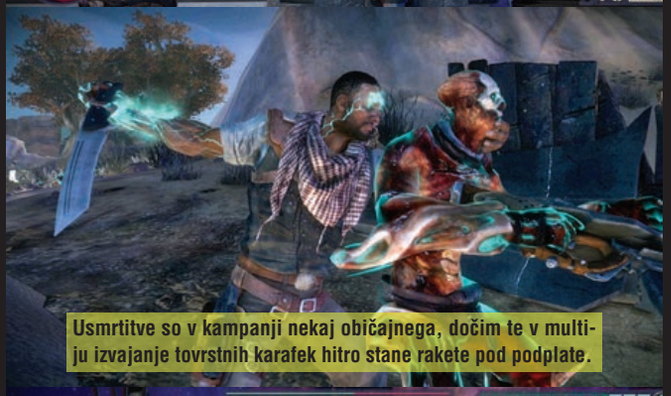
Gradnja je pasuljska in ne prekinja toka igre. Preglavice pri postavljanju struktur dela le neravna površina, a ni panike.



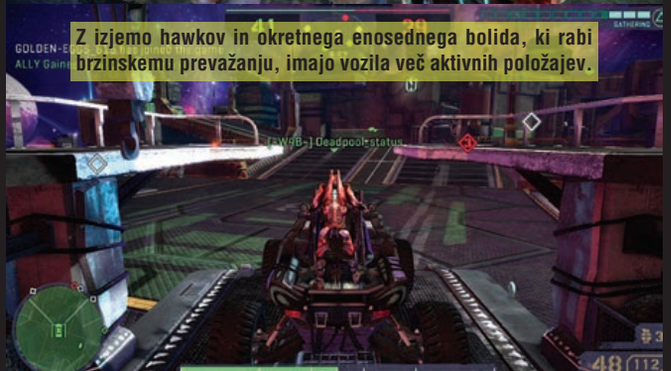
Vodenje futurističnega letalca ni preveč zahtevno, manj spretnim pa je namenjen še poenostavljen način nadzora.



Vesoljske karte so za pehoto še posebej nevarne. En neroden skok in že se opazuješ, kako komično zaplavaš v objem črnine.



Usmrtitve so v kampanji nekaj običajnega, dočim te v multiju izvajanje tovrstnih karafek hitro stane rakete pod podplate.



Z izjemo hawkov in okretnega enosednega bolida, ki rabi brzinskemu prevažanju, imajo vozila več aktivnih položajev.

(Ne)organiziran kaos

Pedantno postavljanje obrambnih elementov je nuja zlasti v multiplayerju, ki se ga more po spletu udeležiti do 32 ljudi. Starhawk pozna tudi sodelovalno igranje na razdeljenem zaslonu za dva lokalna pajdaša, kjer je poanta preživljanje valov kanonfutrskih sovražnikov. Toda glavnino večigralske izkušnje tvorijo načini deathmatch, team deathmatch, capture the flag in zones. Od skupno desetih kart jih je kar osem planetarnih, kjer peš ali v vozilu vandraš po razpotegnjenih planotah, posejanih z rafinerijami in sličnimi industrijskimi kompleksi. Orbitalni lokaciji sta le dve – tam večina akcije odpade na letenje v neposredni bližini vesoljskih postaj.

Grabeništvo pride zlasti do izraza v modusu zones, kjer je cilj timsko zavzemanje oziroma ščitenje baznih točk. A daleč od tega, da bi tu in drugod šlevasto kampiral in tekmece pričakal v zavetju okrepljenega obzidja, saj v Zvezdnem sokolu vse leti kot sneta sekira. V zraku se neprestano odvijajo spektakularni dogfajti med hawki, v katerih se z vrtinčenjem in spuščanjem vab izmikaš vodenim raketam, pobiraš bonuse ter orožja in razletavaš nasprotnikove zgradbe. Pri tem upaš, da te ne bodo sprazili laserski snop iz bližnjega obrambnega stolpiča, tankovski izstrelek ali eksplozivna jeklena konica, ki jo bo iz zavetnega skalovja ali izpod energijskega ščita v tvojo smer sprožil zahrbtni pehotnik. Vse skupaj je tako kot v Warhawku dobro uravnoteženo, hitro priučljivo, zabavno in enostavno nadzorljivo ter začinjeno z lično grafiko.

Škoda torej, da je globina akcijskega udejstvovanja močno odvisna od tega, na kako sposobne ter razumne soigralce naletiš tako na namenskih kot lastnih strežnikih. Odsotnost poveljniškega mesta, ki bi močno povečalo nabor taktik, je še kako občutna. Če udeleženci niso opremljeni z mikrofoni, ki na PS3 niso standardni, pa se vse skupaj urno sprevrže v sicer uživantsko, a neorganizirano totalno vojno. Takrat Starhawk čisto preveč spomni na svojega predhodnika. Do te mere, da se začneš resno spraševati, ali je špil, ki je zaenkrat naprodaj le na ploščku, vreden polne cene. Za primerjavo: Warhawk je ob izidu stal 30 evrov, Sony pa ga je tržil tudi v Playstation Storu. Komaj zadostna enoigralska kampanja višjega davka ne upraviči, razočarajoče pa je tudi, da so razlike med sprtima stranema le kozmetične. Mogoče te in druge zamere odpravi nadaljevanje, v katerem se bomo bržkone selili pod morsko gladino. Seahawk? Ja, prosim!

72

Case pilotsko kariero zaključi kot zmazek.

PS3 SCEE

Twisted Metal



O hudi igralni globini je v primeru Twisted Metala težko govoriti. A potrebne je kar nekaj spretnosti in vaje, da smo na mreži kos boljšim igralcem.



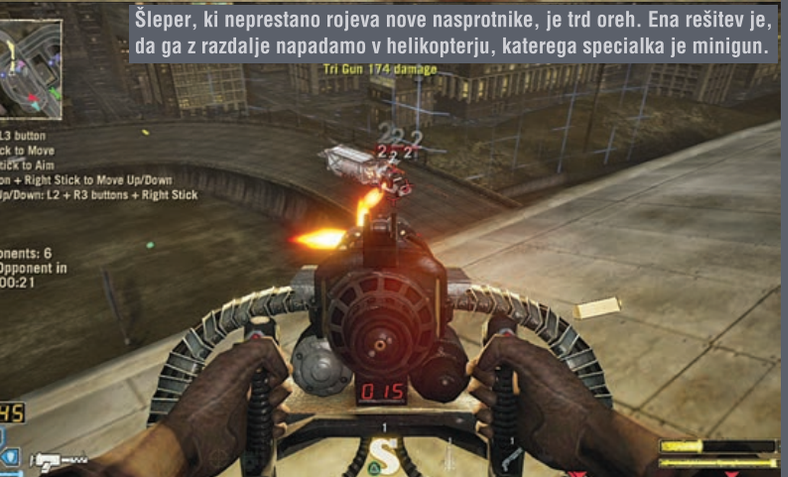
Za helikopter Talon bi spričo odlepljenosti od tal mislili, da je ostalim strojem nadmočen. Vendar je v zraku zelo izpostavljen raketnim napadom.



Šefovski spopad z dvojcem bigfootov je kul. Z vozilom se moramo pod podvozjem orjakov zadrževati toliko časa, da sovoznik uspe namestiti bombo.



Šleper, ki neprestano rojeva nove nasprotnike, je trd oreh. Ena rešitev je, da ga z razdalje napadamo v helikopterju, katerega specialka je minigun.



Davida Jaffeja večina pozna kot očeta serije God of War. Toda kreativec brez dlake na jeziku se je proslavil z naslovi iz priljubljenega 'dirkaškega' niza Twisted Metal. Zadnjega dobrega dela smo bili na PS2 deležni pred več kot desetletjem, zato se je Sonyju obuditev franšize na PS3 zdela zrela in smiselna. Jaffe si je s sodelavci iz tvrdke Eat Sleep Play postavil visokoleteč cilj: znova zamesiti ultimativno solersko in večigralsko avtomobilsko rešetališčino. Se je po(ne)srečilo?

Zverižena pločevina

Poanta novega Twisted Metala je preprosta kot posledice trka v zid pri dvesto na uro. Bistvo je kot v domala vseh predhodnih delih bučno, na prvi pogled brezciljno dirkanje po urbanih, podeželskih in arenskih kartah. Zmaga običajno tisti voznik različno trpežnih, hitrih, okretnih in oboroženih bolidov, ki se uspe na karseda nasilen način znebiti konkurence.

A sveži Twisted le ni tako enostaven, saj je treba dodobra preučiti vozila in njihove posebnosti. Kar nekaj časa je potrebnega, da zaobvladamo nadzor avtov in drugih vozil. Poleg gumbov za plin, bremzo, turbo in rešetanje so tu ukazi za hitro zavijanje, preklapljanje med orožji in aktivacijo ščita ter elektromagnetnega izstrelka, ki ohromi tarčo. Ter za podstavljanje min, vzvratno pospeševanje in celo ritensko streljanje.

Poleg strojnic, več vrst raket in drugih škodljivih artefaktov, ki jih pobiramo med divjanjem, si namečkoma vsak voz lasti eno ali dve specialni orožji. Sladoledarski kombi Sweet Tooth se lahko spremeni v letečega robota in tepta nasprotnike, staromodna ambulanca Meat Wagon razpolaga z eksplozivnim ranjencem, ki ga na reševalnem vozičku izstrelimo proti tekmecem, dočim si kot voznik slabotnega motocikla Reaperja pri mučenju kovine pomagamo z motorko in bazuko. Sčasoma odklenemo kar sedemnajst strojev smrti, med njimi helikopter, ogromen kamion s prikolico ter stvor, ki sestoji iz dveh kamionskih gum in nesrečneža, vpetega med njima, hihi.

Dirka, ki izpolni sanje

Da je vozni park raznolik in uravnotežen, obelodani že enoigralska kampanja. Ta ni presežek, a je več kot poveličevano urjenje za večigralstvo. V zasneženi mestni sredici, koloseju, kjer se izmikamo bodičastim kroglam in drugim pastem, idilični ameriški vasici, kjer se hišice, ko se zapeljemo skoznje, veselo rušijo, zabaviščnem parku in sličnih bolj ali manj odprtih lokacijah zvečine drvimo vsepovprek. Hkrati se strelsko in zabijaško izživljamo nad tekmeci, dokler ne ostanemo edino premikajoče se vozilo, ter stikamo za priboljški, kot so zavojčki prve (mehanske) pomoči.

Variacij na temo je načeloma dovolj. Enkrat se med pločevinasto jebačino selimo iz enega posebej označenega predela okoliša v drugega, pri čemer se nam, če se predolgo zadržujemo izven 'kletke', slabša stanje dirkalnika. Drugič moramo poiskati trdoživi šleper, ki rojeva nove nasprotnike. Tretjič se pomerimo v klasični dirki skozi nadzorne točke, kjer za spremembo pridejo do izraza surove sposobnosti poudarjeno arkadnega šofiranja. Četrtič pa nas čaka spopad z ogromno robotsko lutko, do katere usodno raketo pošljemo tako, da ob izstrelni rampi žrtvujemo šefa tolpe, ki ga prej najdemo v okolišu in zaprežemo z žico.

Žur? Nekaj časa res, dokler nas po treh urah od skupno kakih petih vse skupaj ne začne počasi minevati. Postranska zgodbica o hudičevskem organizatorju smrtonosnega turnirja, ki tekmovalcu obljubi izpolnitev največje želje, je omembe vredna kvečjemu zaradi psihopatskih likov, s katerimi se poistovetimo v treh segmentih kampanje. Ter zavoljo zloveščih sekvenc, skozi katere so le-ti predstavljeni. In vsekakor bi se lahko avtorji bolj potrudili pri umetni pameti dirkačev, ki se veliko raje spravljajo na nas kot na ostale udeležence, ter uredili težavnost, ki pri nekaterih izzivih hinavsko poskoči nad oblake.

Gneča na mreži

Pričakovali bi torej, da je tolikanj več truda šlo v multiplayer, v katerem se lahko s tremi kolegi pomerimo na deljenem zaslonu, z ostalimi pa po lokalni ali spletni povezavi. A na voljo sta le dve različici deathmatcha in modus hunted, v katerem eden od igralcev beži pred ostalimi. Edini kolikor-toliko poseben način je nuke, dodelana inačica šefovskega izziva iz solerstva. Na karti moramo poiskati vodjo tolpe in ga darovati v zameno za raketo, ki jo po lansiranju vodimo do velikanske tarče. Zmaga moštvo, ki slednjo uspe razstreliti pred konkurenco.

Res je, da ne glede na pomanjkanje večigralskih načinov tu zasijejo odlična uravnoteženost bolidov, soliden dizajn prizorišč in trdnost dirkaško-strelskih osnov. To često pripelje do spektakularnega in napetega skupinskega razpaljotkanja, ki je v primeru timskih inačic modusov izdatno zabavno in koder pridejo prav vse veščine, ki se jih priučimo v kampanji. V redu je tudi, da pri uspešnem luknjanju sotrpinov napredujemo po stopnjah, kar prinaša nove avte in orožja. Po drugi strani pa razočara, da dva meseca po uradnem izidu še vedno niso iztrebili zmrzovanj, težav s povezovanjem na strežnike in sličnih tegob, ki pestijo spletno izkušnjo. Ko bodo, bo Twisted Metal solidna rešetalska dirkačina. Do takrat pa ji do tega še malo manjka.

71

***Case* se pripravi na naslednjo podražitev goriva.**

playstation 3 Sony

Bloodforge



Ubogi Konan. Ne dobi in ne dobi dobrega, orenk špila, ki bi izkoristil njegovo bogato literarno ter filmsko zapuščino. Bloodforge bi to lahko bil, četudi je brez oficielne licence, saj ni moč spregledati bratske podobnosti med junakom Roberta E. Howarda in surovim mišičnjaškim klavcem Cromom, ki ga nadzoruješ v pogledu od zadaj. Tip je bivši vojščak, ki se je z družico ustalil v sneženi severnjaški deželi, ohlapno ukrojeni po keltski mitologiji, nakar lepega dne uletijo grdavži v krznih in mu posilijo ženo ter pokoljejo drobnico. In obratno! Ker so zlobni! Crom se s srhljivo čelado na betici zakolne, da se bo maščeval, ter se odpravi na pohod, na katerem ga spremljata krokarska coprnica in kri. Žal ne samo rdeča, marveč tudi huda ...

Jeklo, svila in zlato?

Res, res, RES sem hotel, da bi mi bil izdelek všeč, kajti tovrstnih temačnih, resnobnih, ihtavih sekljačin primanjkuje. Ajt, je God of War, po katerem se tale reč zgleduje. A le do neke mere. Ko vihtiš četverico orožij, od bridkega rezila prek macole do krempljev in samostrela, namreč prav čutiš silo, s katero jih Crom vihti. Ko kovina relativno počasi zadeva telesa sovražnikov, saj tu ni bayonettske švigešvage, sukaje letijo po luftu in gostilniško telebnejo po tleh. Ko jih pripraviš do omotice, imaš možnost, da jih srdito usmrtiš, kar storiš v naključni kratki vnaprej pripravljeni animaciji sekanja glav, paranja trupov in odbijanja udov. Pri tem škrlatina brizga, da bi lahko gasilci z njo pogasili še tako velik požar, kar je še bolj impozantno zaradi turobne, domala monokromatske okolice, sestavljene iz skal, snega in brezlistnega drevja. Občasni vihar je že praznik življenja! Všečna je ta smrtnjaška estetika, okrašena s prašičjim kruljenjem umirajočih, zvoki mastnih špljocev, zavijanjem vetra in primitivnimi bobni. Kar dolgo boš zrl vanjo, kajti čeprav gre za cenejšo igro, ki jo na Xbox Live Arcade kupiš za 15 evrov, enoigralska kampanja traja pet, šest, nemara celo več ur. Nakar je tu še prgišče izzivov, kjer odstranjuješ valove tečnob in prijatelje s seznama dražiš z rezultatom.

Bojevanje ni švoh, saj je kombinacij dosti in je treba veliko delati na ogibanju z gumbom LT, ker ni bloka. Sicer lahko preživiš z drkanjem Xa in serijskimi premeti, saj globina ni velika. A če hočeš biti karseda učinkovit, velja uporabljati prave kombote v pravih situacijah ter se truditi, da se ne znajdeš v gužvi. Ne moreš se kaj dosti zanašati na samostrel, kajti puščice so šibke, in splača se preučiti vzorce obnašanja nasprotnikov.

Od nedeljskega igralca seveda tega ne gre pričakovati, ampak to itak ni špil zanj. Težavnosti ni moč izbrati in je kar visoka, ker se ti energija ne obnovi praktično ves nivo. Ti pa niso kratki. Vmes najdeš kapljice prve pomoči, toda ni jih dosti in zanje moraš šnofati po zazidanih nišah ter stranskih poteh, kjer te naskočijo novi capini. Na voljo imaš runske čarobne napade, ki jih krepiš pri spomenikih, in jeznoritni popizditis, ki ga lahko sprožiš, ko tvoja rokavica popije zadosti krvi. Vendar je oboje presenetljivo šibko. Kaj hitro se tako zgodi, da prideš do obračuna s šefom, kot sta laserski kiklop in fantomski vrač, ki ne štedi s smrtonosnimi napadi, energije pa imaš toliko kot usmiljenja. Preostane matrunga ali vnovičen začetek celotne stopnje. Hardcore shit.

Prvo ja, drugo in tretje ne

To me kot nekoga, ki ima rad izziv, ne bi motilo, če Bloodforge ne bi imel drugih pomanjkljivosti, ki režejo po potencialno dobrem vtisu. Kronska težava je kritičen manko različnih vrst okolice in sovragov. Prideš recimo v 'Deželo mrtvih' in namesto okostnjakov te napadejo taisti veprasti nabildanci, mečevalci ter hrusti kot drugod, prizorišče pa se ne spremeni niti za kanec. Okej, saj gre za cenejši naslov, a enoličnost je prehuda, tudi zaradi premalo raznolikega obnašanja tolovajev. Prav tako ne gre iskati izvirnosti, kajti z dušo lokajočo rokavico, tremi rezili, QTEjastim drgnjenjem gumbov pri šefih in ihtavimi posebnimi napadi si je težko predstavljati bolj neoriginalno klavščino. Malo posebna je kamera, ki se opoteka kot nalit mornar in se samodejno postavlja za tvoj hrbet, kar zvečine deluje – kadar ne, pa je rezultat katastrofičen. In naposled je tu mnoštvo hroščev, ki te zataknejo v zid ali pofaulajo zaznavanje stika teles z orožji, kar je superzabavno ob dejstvu, da je dragocen vsak štamprle energije. Oziroma se odločijo, da bo količina povrnjenega življenjskega soka ob zakolu postavnejšega krulježa zdaj velika, zdaj manjša in zdaj nična. Resda sem ljubitelj Konana in vsega, kar mu je blizu, toda zajebavali me ne bojo!

59

***Sneti** gromko postavi vrč piva na mizo, zakruli in igrici prebere levite.*

xbox 360 | **Climax / Microsoft**



Sepijasti barvni toni dobro prikrivajo nizkokakovostne teksture in v navezi z brizgalno brizgo krvi pomagajo ustvariti temačno fantazijsko vzdušje.



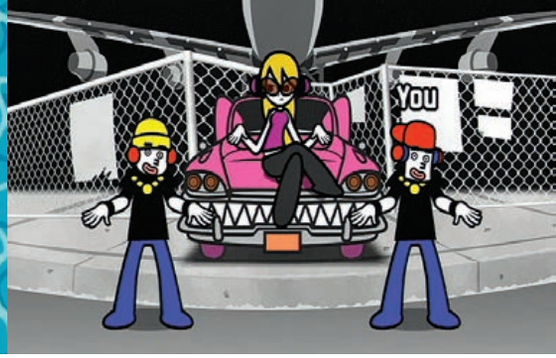
Kiklopski šef je nadvse podoben hrustom iz God of War in tudi masaker, ko ga ubiješ, je Kratosov. Čakata pa nato presenečenje – in debata s coprnico.











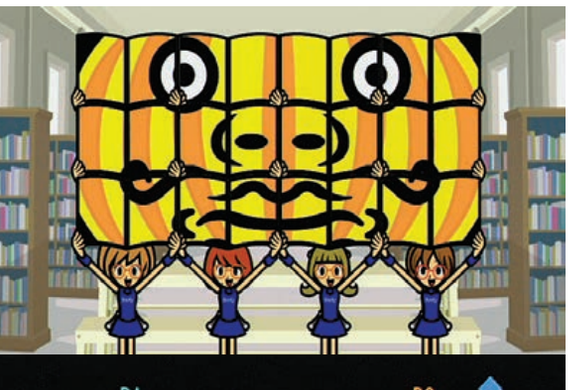


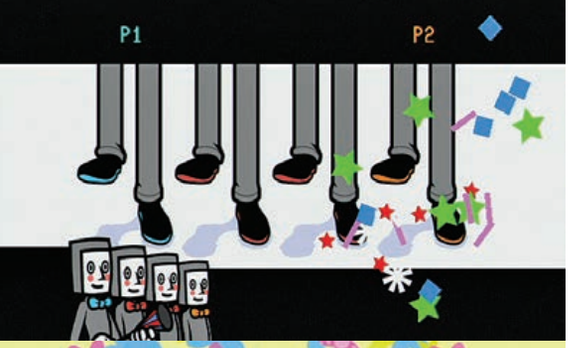
Glasbene utrinke so nanizali v pregleden izbirnik. Tematike so raznolike in privlačne. Če si spreten, si nagrajen s pohvalnimi animacijami, nasmeški in konfeti. V nasprotnem primeru se pripravi na izžvižganje.



75 *Navi sta za zbranost dovolj en knof in odpornost na Nintendov palec.*

wii Nintendo







Beat the Beat: Rhythm Paradise

Glasbeni žanr se je na dnevnosobnih odrih dodobra izkričal, prešvical in upehal. Karaoke, kitarščine in naprednejše plesne igre so bile hrupne zlasti ob podpori playstationa in xboxa. Wii se je medtem držal nekako ob strani, kot osnovnošolski bratec na maturantskem plesu starejšega brata. A vtis je varljiv, kajti Nintendo je znan po tem, da izvoha nove igralne niše in jih zapolni s presenetljivo ponudbo. Sveže zamisli se pogosto rodijo v obliki drkamoževskih iger, ki po uspehu migrirajo na večje zaslone. Ko zbirk mini iger še nismo poznali, je na gameboyu recimo zabrcal WarioWare. Te navihane igrice, kjer si moral v nekaj sekundah pogruntati smisel in pravilno odreagirati, še danes nimajo dostojnih tekmecev. Z igralnega dečka so se preselile na DS in wii, kjer kljub častitljivi starosti ostajajo najbolj posrečena zbirka minic. Zato je kul, da je del razvojnega tima zagrizel v izdelavo podobno norega glasbenega špila. Rodil se je Rhythm Tengoku za GBA in čeprav se ni prebil izven Japonske, je to uspelo njegovemu nasledniku, Rhythm Paradise za DS. Tega smo opisali pred točno tremi leti in bili navdušeni.

Peklenski metronom

Beat the Beat: Rhythm Paradise (v Ameriki Rhythm Heaven Fever) je zdaj wiijev odmev uspešnice z DSa. Napravljen je po identičnem receptu ritmične zanimivke, kjer v ozadju štanca sladek japonski pop. Krivec za slednjega je spet guru Mitsuo 'Tsunku' Terada. Igralec se mora prepustiti ritmu in v pravih trenutkih pritiskati gumb na daljincu. To proži čuda hecnih akcij, od igranja badmintona med letaloma, plesanja stepa in sinhronega zvijanja paniranih rakcev do dela v proizvodnji, plavanja bakterij, karetejskih udarcev ter dresure tjuljnjev. Podoba je risankasta in skrajno poenostavljena, zato na prvi uč deluje neresno in otroško. A čeprav je špil radoživ, knofa pa kvečjemu dva brez vsakršnega mahanja, je izziv veliko težji, kot se sliši. Ritem neusmiljeno seka in zahtevana natančnost je visoka. Tako hudo kot v Elite Beat Agents sicer ni, vendar brez treninga ne bo šlo. Prav toliko kot igralec si tudi tvorec glasbe, saj tvoje gumbovanje soustvarja melodije. Zato lahko zapreš oči in se osredotočiš na zvok.

Hrbtenica izdelka je deset nizov s po petimi izzivi. Pred vsakim je kratka učna ura, ki predstavi prijeme in trike. Udarjaš namreč v različnih ritmih in prežiš na namige o spremembah, ki so nemalokrat prav zlobne. A ob tem ugotoviš, da zahtevnost niha in da je špil nenačelen pri dajanju ocen. S srednje uspešno predstavo boš v eni minici dobil vse pohvale, pri drugi pa zlepa ne boš napredoval. K temu nekaj doprinese droben zamik pri prenašanju signala do konzole. Muhava strogost zna zatreti napredovanje in čeprav posamezna igrička traja kvečjemu nekaj minut, vsak od modulov vzame vsaj pol ure. Najdlje se ustaviš pri končnem remiksu, ki v skupen komad nameče vse prejšnje igrice. Pri frlečem kolažu ga hitro polomiš in niso redki slučaji, ko miks drgneš petkrat in večkrat. Zato je dobrodošla možnost, da pretežak oreh preskočiš in si pri tem kaznovan le z blagim znižanjem točk.

Tričetrtinski takt

Igra je napravljena minimalistično in temelji na odklepanju novih sklopov aktivnosti. Da bi te vmes dodatno motivirala, naključno proži nagradne izzive. Za perfekten rezultat recimo obljubi dodatne špilčke, pesmice in podobno. A kljub številnemu drobirju se ni moč znebiti občutka, da bi bilo treba sistem za dnevno sobo bolj okrepiti. Glasbena vsebina je resda nova, a po načinu igre se wiijev Paradiž skoraj v ničemer ne razlikuje od inačice za DS. To je ob zanemarjanju spletne povezljivosti in želje po družabnem muziciranju škoda.

Zlasti velika luknja zeva na mestu večigralstva. Namesto da bi podprli štiri daljince in priredili pravo komorno orgijo, so navrgli le skop načinek za dvojico. Osrednjih osem aktivnosti ni dosti več od lenih predelav iz enoigralstva. Grahke na vilice namesto enega pač natikata dva, enako je s karatejskim mahanjem v paru in igranjem tamburina. Boljši vtis pusti preživetveni način, kjer so naloge drugačne od puščavniških. Tu recimo težaka izmenjaje mlatita riževo maso, veslača poganjata gusarsko galejo, roki pa ploskneta in zavarujeta betico pred udarcem. V tej obliki dočakaš nekaj sledenja različnim ritmom, vendar bi bilo lahko igranje v paru veliko naprednejše.

Višaji in nižaji

Kljub okleščenosti pa si ne moreš kaj, da ne bi v Rhythm Paradise prav pregrešno užival. Slog je wariovsko odbit in prisrčnih podrobnosti mnogo. Zaradi lepe predstavitve in glasbenega izziva gre za eno kakovostnejših zbirk minic na z njimi prenasičenem wiiju. Sistem je kanec globlji od tistega v WarioWare in zahtevnost taka, da privabi k piljenju rezultata. Brez tenkega ušesa ne gre in da pesmice zaobvladaš, je potrebna resna vadba. Ko ti po škripajočih začetkih končno uspe izvabljati ubrane zvoke, si nase zares ponosen. Občutek ni daleč od carovanja v Guitar Heru, le da je tvoj inštrument tukaj en sam gumb.

CHAOS RINGS II

Da je moč fino igrati vloge tudi na dotikabilnem mobilniku, je pred dvema letoma dokazal Square Enix s Chaos Rings. FRP je bil posrečen, ker je bil načrtovan prav za tak sistem. Ni zapletal z nadzorom, s poteznimi boji je omogočal igranje po grižljajih in bil veselje za tako za oko kot za uho. Zasnova je uspela in po prekvelu s podnaslovom Omega je zdaj tu polnopravna dvojka.

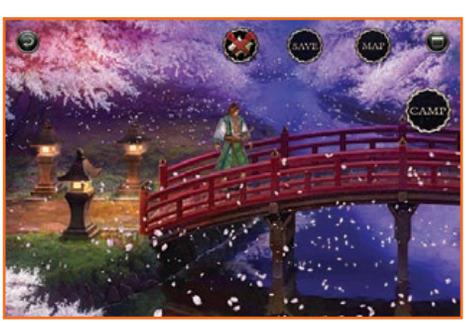


Araki je ciničen in odrezav kot katana, dočim je Maria nežna in krhka čarodejka. Prostora za pletenje vezi med liki je več, kot ga špil izkoristi.

Premisa je podobna kot prej in se ne izneveri razuzdanosti japonskih frpjk: druščina junakov je zaprta na zvezdni ladji v obliki gotske katedrale. Vzdušje je mračnejše in heroji se tokrat ne ženejo za zmago na turnirju, temveč preprečujejo konec sveta. Mečevalcu Darwinu se pridružijo samuraj, bojevnica, čarodejka in deški lokostrelec. Zgodbovni lok te obteži z moralnimi izbirami, kajti do rešitve pelje križev pot žrtvovanja prijateljev.

Čutna plat je izvrstna. Za izlete v temnice se iz orbite spuščaš na Zemljo, kjer ob čudoviti glasbi stopaš po češnjevih nasadih, pozabljenih templjih, ledenih kavernah in nad kanjoni. Gibaš se ob pomoči plavajoče igralne palice, nevidni sovražniki pa sprožajo potezne spopade, kjer udarce izbiraš iz menija. Po kobilicah, meduznjakih in raznoterih zobatcih tvoja bojevnika mlatita posamič ali v paru. Tepež dopolni sistem papir-kamen-škarje, kjer so v trikotniku elementi voda, ogenj in veter. Kakor si od sovragov prej dobival gene za dodatne sposobnosti, zdaj prejemaš pakete veščin. Nosiš jih kot del opreme, da se v bojih razvijajo in med drugim omogočajo zdravljenje, zastrupljanje in plenjenje. Ker poleg z živadjo prekrižaš meče z izvršnim odborom jezdecev apokalipse, moraš poseči po naprednejših borilnih metodah, čeprav zahtevnost v splošnem ni previsoka.

Pri sestavljanju moštva se ustali dvojec pretepača in ranocelca, imajo pa različne sposobnosti vlogo pri raziskovanju. Coprijanka denimo premešča lebdeče



Toliko lepote na dlani nimaš vsak dan. Meditativnost prizorišč je protiutež krutemu toku zgodbe. Svež zrak zaradi zadušljive katedrale še posebej sede.



Vsemirski predeli so vozlišča, kjer se zapletaš v naključne spopade. Te je kasneje mogoče izklopiti, posebno vlogo pa imajo pandasti nepridipravi.

ploščadi, samuraj seka ovire in strelec aktivira nedostopna stikala. Te prepreke branijo vhod do kanistrov z dobrotami, a bi se jih spodobilo izkoristiti za naprednejše uganke. Kljub zamujeni priložnosti pa ne manjka živahnosti, saj se zgodbovna pot glede na tvoje izbire veji in prinaša več koncev. Vmes se lahko vračaš v temnice po prezrta orožja in čeprav se Chaos Rings II jemlje resno, ga mehča židana prodajalna z opremo in kvestiči. Tu bi si želela bolj preglednega vmesnika pri trgovanju ter nameščanju opreme.

Sistem je v glavnem poznan, le da izveden širše in bolje. Špil je težji, bogatejši in občutno daljši od predhodnic, saj te osnovna zgodba posrka za ducat ur. To odraža tudi cena: 16 evrov za ipadovo in kanec manj za iphonovo verzijo. Glede na razmere v jabolčni trgovini to ni drobiž. A upravičeno, kajti špil prinaša nemalo kakovostne vsebine, obenem pa se igra kot pesem in je pisan na kožo vleki iz žepa. **86** ***Navi***

Square Enix ● iOS



Med šefi najdeš zmaje, tentakle in neveselo druščino Jezdecev. Spoprijemi so predvidljivi, čeprav zahtevajo več motoviljenja z elementi in goltanja čokolade.

RESISTANCE: BURNING SKIES

Nov Resistance? Na viti, trenutno ultimativno zmogljivi, z zmožnostmi najbolj naphani prenosni platformi?! O ja! Navdušen! A veselje je bilo kratkotrajno. Streznilo me je že ime slabe skupine Nihilistic namesto Insomniac in slutnja je bila pravilna, kajti med igranjem Burning Skies sem se večkrat vprašal, ali bi se s tem še ubadal, če ne bi imel odgovornosti za opis. Ne, ne bi se.

Goreče nebo je odvrtek, ki spremlja gasilca ob napadu alienov Chimer na New York. V enem trenutku se tip ubada s požari, v naslednjem pa že luknja zobatce in mlati po njih s sekiro. Osnovni problem je v tem, da če ne bi bilo Himer, ki so z bioničnimi vsadki in cedečimi se čeljustmi klasično srhljive, bi bil špil pošastno splošen prvoosebni šuter. Pač linearno hodiš naprej ter iz zaklona ali izven njega dokaj monotono streljaš po zabitih, statičnih sovražnikih. Vsaj nabor je spodoben, čeprav ne ravno izviren: manjši in večji rešetači, letalci, skakalni gmizavci, snajperji, okorni polšefi z eno roko, predelano v bazuko. Glede dinamike obračunov, lepote nivojev in surovega zadovoljstva ni nobene primerjave z osnovno serijo na PS3. Razgibanost nadomesti zaspana statika, impresivno okolico zamenjajo generične lokacije tipa ladjedelnica in most v večno rjavih tonih, najhujši udarec pa doživijo orožja. Ta so v Resistancih vedno nudila obilo pristopov, a čeprav imajo v Skies po dve funkciji, recimo strel in granatomet, so oskubljena zabavnosti. Preprosto ni sličnega učinka, pa če streljaš skozi zidove z augerjem ali pred navaljujoče kanalje postavljaš skakalne nagazne mine, da jih raznese v krvavih pršcih. Še najboljši je eksplozivni samostrel, ki pa je že eden tistih nucnikov, pri katerih moraš šlatati po zaslonu. Igra namreč pri številnih orodjih destrukcije vztraja pri rabi touchscreena, kar moti akcijo. S potegom menjaš puščico v samostrelu, s palcema razširiš energijski zid in z dotikom označiš capina, da krogle letijo vanj okrog vogala. Saj se za silo navadiš, toda večina teh postopkov je tečnih in nepotrebnih, tako kot je čudno metanje granat s tapkanjem.



Argument, da je treba Burning Skies oprostiti marsikaj, ker teče na mobilnem sistemu, je votel. Cena je konkretna, vitine sposobnosti pa bistveno večje!



Eden bolj navdušujočih delov je spopad z orjaško spako. Najprej ji zavdaš na hrbtu, kjer sta zanimivo zmešana meso in kovina, nakar ji storiš glavobol.

Če dodam kumrno zgodbo, umeščeno med enico in dvojko, ki je sama po sebi dolgočasna, k franšizi pa ne doprinese praktično ničesar, in ostarelo grafiko, ki je na ravni Half-Life 1, ter če pomislim na kretensko razporejene nadaljevalne točke, ki te po dostikrat nenadnih smrtih silijo v ponavljanje celih delov nivojev ter oglede nepreskočljivih sekvenc, sem prav razkurjen. Saj nekaj rešilnih bilk je, recimo kak obračun z ogromnim, tulečim šefom, pri katerem je treba celo kaj pomisliti. Pa večigralstvo za do osem sodelujočih z odklepabilnimi perki iz kampanje ter tremi uveljavljenimi modusi (deathmatch, moštveni DM, survival), ki je sicer prežvečeno in ima premalo kart, a deluje gladko in je še kar zabavno. Toda cena je polnomastna, vsebina pa niti slučajno ne. **40** ***Sneti***

Sony ● vita

“Stereoskopska školjka mešanih občutij,” se je aprila lani glasil naziv testisa nove Nintendove ročne konzole 3DS, ki se je zaključil s poglavjem “Zaenkrat nein, danke.” Na pragu naslednjega poletja Sneti preveri sodbo.

3DS LETO POZNEJE



KAKŠEN JE 3DS?

Ta 230-gramska ročna konzola, ki je na voljo v črni, modri, rdeči in še kaki barvi, ni niti revolucija, niti tvegana evolucija. Gre preprosto za nadgrajen DS. Tako kot slednjega ga odpreš školjčno in ima dva zaslona, pri čemer se je moč spodnjega dotikati s prstom ali priloženim perescem. Nadzoru rabijo še štirje digitalni gumbi na desni, dva pod kazalcema, križec in analogni drsnik.

Bistveno večja kot pri starem DSu je strojna moč, ki z modernejšimi procesorji in 128 MB pomnilnika zadostuje za gladko poganjanje trirazsežne poligonske grafike na nivoju. Ne pričakuj poskočnosti v rangu Sonyjeve vite, a novejše igre pokažejo, da ima 3DS sposoben drob.

Največja edinstvenost je zgornji ekranček, ki zaradi tehnologije paralaksne pregrade daje globinsko (3D) sliko, ne da bi ti bilo treba za to nositi očala kot pri 3D TVjih. Temu pravimo avtostereoskopija. Davek za manko špeglov je, da moraš prikazovalnik držati mirno in ga čim manj nagibati levo ali desno (gor in dol nista tako problematična). Zaradi tega zna biti držanje utrudljivo, posebej če uporabljaš vdelane žiroskope za namerjanje orožij iz prve perspektive, denimo loka v Ocarini of Time. Sta pa zaslona jasna, svetla in uporabna celo na sončni svetlobi.

Zraven dobiš 2 GB pomnilniško kartico SD, ki jo lahko nadomestiš s katerokoli te sorte. Nanjo snemaš fotografije, glasbo in robo iz spletne štacune, s katero se povežeš čez wi-fi. Tam tržijo veliko cenejših digitalnih špilov, ki po vsebini in neposredni zabavi tekmujejo s telefoničnimi – tako novih, izvirnih kot emulatorskih starih. Cene segajo od par do deset evrov. Večje, otipljive igre pridejo na ploščatih kartušah in v splošnem stanejo med 35 in 45 evri. 3DS poganja tudi vse špile za DS in DSi. Akumulator daje štroma za tri do štiri ure, internetno večigralstvo pa je zastonj.

Če pobrskaš po trgovinah, znaš najti ugodno ceno, kajti Nintendo slednjih ne zakoliči. V Big Bangu je 3DS recimo 180 evrov, v Müllerjih pa 150. Tudi cene iger variiarijo za petaka ali več.

Reševalna misija je bila nujna. Splovitev 3DSa februarja 2011 na Japonskem in marca na ostalih bistvenih teritorijih Združenih držav, Evrope ter Avstralije je bila sicer uspešna. Do konca marca so v promet spravili 3,6 milijona kosov, kar je bilo manj od pričakovanih štirih, a vendar. Ampak ko so se umirile erekcije zgodnjih kupcev, ki vedno pojijo začetno trženje, je prodaja začela usihati. V naslednjih treh mesecih so prodali relativno skromnih 710.000 primerkov in ker je obenem padel promet z DSom in wijem, so Nintendove delnice cepnile na najnižjo vrednost v šestih letih.

To ni bilo nič čudnega, kajti odgovorni so zavozili mnogo vidikov. Med lansirnimi igrami ni bilo niti enega moram-ga-imeti naslova – nič Zelde!, nič Maria!! –, spletna trgovina ni bila nared in priporočena cena je znašala visokih 250 evrov. Dodatno so ugledu zavdali tabloidi, ki so poročali o slabosti med gledanjem v 3D-zaslon in njegovi neprimernosti za otroke. Proizvajalec je resda jasno navedel, da efekt ni priporočljiv za oči mlajših od šest let, dočim kratke seanse s 3DSi v trgovinah niso bile primerne za ustvarjanje pravega vtisa o konzoli. Toda škoda je bila storjena.

Nintendo je v odgovor jurišal na slabe točke 3DSa. (Podobno so morali svojčas posredovati pri N64 in gamecubu. Človek bi si mislil, da jih je zgodovina izučila). Šef podjetja Satoru Iwata je samurajsko sprejel odgovornost in si za polovico znižal plačo, za kar smo mu nadvse hvaležni, ker ga bomo lahko za vse večne čase postavljali za zgled usranim slovenskim politikom. Zagnali so internetno prodajalno, obstoječim kupcem darovali dvajset brezplačnih dobrih starih iger z NESa in game boya advance ter avgusta ceno naprave porezali na 180 evrov. Čeprav bo hardver zaradi tega začel prinašati dobiček šele septembra letos, je pomagalo. Številke so se začele vzpenjati in do konca letošnjega marca so prodali že 17 milijonov trideesov. Prodaja je bistveno večja od vitine!

TEGA NI, ONO JE

Strojne omejitve in neprilike, ki so 3DS ob lansiranju priskutile častilcem najnovejše tehnologije, ostajajo, saj nove inačice ni in je verjetno še nekaj časa ne bo. To je v prvi, drugi in tretji vrsti naprava za špile. Ima le infrardečo in wi-fi povezavo – ne USBja, ne bluetootha, ne softvera za povezavo z računalnikom. Fotografije so zanikrne, saj so tri očesca komaj 0,3 megapikselna s predpotopno ločljivostjo 640 x 480. Lahko sicer delaš stereoskopske fotke, a so zrnate in nelepe, in po zaslugi zimske softverske nadgradnje do desetminutne 3D- ali 2D-filmčke, ki so podobno zasilni. Telefonaril ne boš, niti ne dobro brskal po spletu, saj sta ekrana premajhna. Tudi muzike ne boš kaj prida sukal, saj je predvajalnik empetrijev kilav, in naprave ne uporabljal kot diktafon, zakaj omejitev desetih sekund za semple ostaja. Ne, večopravilnosti še zmerom ni. Če igro s skokom v sistem pošlješ v ozadje, ne moreš pognati nove.

So pa kar dosti dodali s sprotnimi sistemskimi posodobitvami, ki jih pretočiš s spleta. Vnesle so fine malenkosti, od kreiranja mapic za boljšo razporeditev vsebine do zastonjske aplikacije Letter Box. Je instanten sporočilnik s skicirko, opomnikom in možnostjo dodajanja fotk ter posnetkov. Kajpak je po nintendovsko priljuden in luštkan. Nadalje so z resnostjo urihtali spletno štacuno. Ta ti samodejno sporoči, ali so na voljo posodobitve za konzolo in digitalne igre, ter je napolnjena s stereoskopskimi prikolicami za špile, manjšimi naslovi za 3DS in DSi, hecnimi aplikacijami tipa Eurosport WATTS, ki omogoča ogled kratkih oddaj tega kabelskega programa s smešnicami iz sveta športa, ter igricami za večplatformski emulator starih sistemov Virtual Console. Najti je tudi demote, recimo DoA Dimensions, Mario & Sonic London 2012, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D in Resident Evil Revelations. Ni ogromno, a naslovi so impresivni.



Konzolica je solidno opremljena za multiplayer, saj podpira lokalni in spletni, oba brezžično. Določeni špili, kot sta Super SF4 in Mario Kart 7, nudijo možnost omejenega lokalnega igranja z le enim modulom.



Kot avatar ti rabi mii, animirana figurica. Njen obraz je lahko podoben, če aplikaciji pustiš, da s fotke razbere poteze. Miiji imajo možnost skakati na obisk na druge 3DSe, ki jih srečaš na poti (StreetPass), nakar blodijo po virtualnem vrtu.

Res je, da bi si želel še več novosti in ne tako oderuških cen starodavnih titul, kajti šest evrov za trideset let stare reči je nezaslišano. Prav tako bi lahko Virtualna konzola podpirala kaj več od game boya, game boya color, NESa in game geara. Kje so SNES, mega drive, avtomati – 3DS ima več kot dovolj moči za to! Vsebina evropske prodajalne bi lahko bila usklajena z ameriško, kjer določeno robo dobijo prej. Narodni ponos za nas ne pride v poštev, kajti izbira Slovenije kot sistemske države ti prepreči vstop v štacuno, zato je treba lagati, da si Nemec, Anglež, Italijan ... Naša kartica kljub temu deluje, tako Mastercard kot Visa, saj tem Japoncem denar ne smrdi.
A Nintendovci se trudijo in redno filajo virtualne police. V naslednjih mesecih bomo uzrli še zaplate za igre na modulih, zastonjsko dolpotegljivo vsebino (DLC) in naposled daljinsko kupovanje kartušnih naslovov. Prelomnica za oprezni Nintendo!



Skupaj s 3DSom dobiš šest AR-kartic, iz katerih, ko jih pogledaš skozi kamerico v napravi in imaš pognan program AR Games, zrastejo razni liki, od pošasti do miijev in Nintendovih junakov. Njihovo mlatenje je žal zabavno kvečjemu nekaj minut.

Školjka z biseri

Pri nas 3DS ne more biti posebej uspešen, saj se Nintendo do Slovenije obnaša, kot da nas ni, trgovec Big Bang, ki naj bi skrbel za to blagovno znamko, pa bi lahko storil dosti več. Toda kljub temu in zameram glede širše uporabnosti naprave je ta dobro leto po splovitvi solidna ter konkurenčna. Streže tako mladeži kot stareži in s stereoskopijo ter dobrimi špili, tako večjimi na modulih kot drobižkastimi v spletni tržnici, in nudi, česar drugod ni. Če se nagibaš k prešernemu, barvitemu softveru in ti telefonska zabava ne zadostuje, vita pa ti je predraga, razmisli o njem. Lanski "nein, danke" je že skoraj postal "ja, bitte!"













IGRALSKA SMETANA

Najpomembneje je, da imamo na 3DSu končno kaj igrati. In to ne le množice predelav od drugod, kot so Rayman Origins, LEGO Batman 2, Cave Story, Ace Combat: Assault Horizon in Angry Birds Space, marveč ekskluziv, ki jih zaradi samosvojega hardvera in Nintenda kot izdelovalca drugod ni.
Po popularnosti prednjači nova odprava laškega vodovodarja v **Super Mario 3D Land**, ki je v Jokerju 221 dobil prav dobrih 82 in ga je kupilo že več kot pet milijonov ljudi. Prvi izvirni trirazsežni Mario na ročnih drkalicah (SM64 DS je predelava) je z linearnim napredovanjem skozi osem tematskih svetov jako tradicionalen, stopnje pa so drkamožno kratke in reciklirajo znane mariovske prijeme. A hkrati ne manjka obsežnosti, svežine, skrivnosti in odličnega načrtovanja, saj je levji delež nivojev tako igralen, da se ti srce preprosto mora razveseliti. Enako je pri **Zelda: Ocarina of Time 3D** (Joker 217, 90), odlični konverziji legendarne akcijske avanture z nadgrajeno grafiko in dodatki, kot je šefovski mimohod. Izvirnik je star že štirinajst let, a pod kožo ni izgubil niti delca lepote, ki izvira iz odličnih ugank ter vznemirljivega raziskovanja tako nadsveta kot ječ. Takisto je predelava **Star Fox 64 3D** (J119, 85), več kot dobra vesoljska streljačina, kjer se premikaš v okvirih tirnic, na katere te špil pripne. Originalna pa je angelska mešanica tretjeosebne streljanke in sekljačine **Kid Icarus: Uprising**, ki je v prejšnjem Jokerju dobila visokih 89.
Razmišljevalcem bo sedla originalna miselnica **Pullblox** (J223, 83), ki jo za prgišče evrov tržijo v spletni štacuni. Navdušencem nad nekoliko strašljivim streljanjem priporočam **Resident Evil Revelations** (J224, 82), ljubiteljem taktike pa prezrto, a dobro od zgoraj gledano vojaško strategijo **Ghost Recon: Shadow Wars** (J213, 80). Nekoliko manj smo bili navdušeni nad pretepačino **Super Street Fighter IV: 3D Edition** (J213, 78), kjer je težaven nadzor, arkadno simulacijo Pilotwings 64 (J215, 70), kjer z letečimi napravami na izi raziskuješ tropski otok, a manjka vsebine, in **Mario Kartom 7** (J222, 73) ter **Nintendogs + Cats** (J214, 69), ki izvirnost postavita na stranski tir.
Med prihajajočimi naslovi izstopajo **New Super Mario Bros. 2**, nadaljevanje hita z wiija, ki pride avgusta; sekvel prijetne gamecubove neuspešnice **Luigi's Mansion** s podnaslovom **Dark Moon**, v kateri bomo podili duhce iz graščin; fantazijska potezna strategija **Fire Emblem: Awakening**; frišna 2D-Castlevania **Lords of Shadow: Mirror of Fate**; in novi **Pokemoni**, **Professor Layton**, **Scribblenauti** ter **Paper Mario.** Izven Nintendovih špilov gre pričakovati zanimivo pustolovščino **Azada**, akcijski frp **Heroes of Ruin** in japansko erpegejsko senzacijo **Monster Hunter 4**.
Nabor je malo preveč ziheraški in nadaljevalski, a nedvomno zabaven in tržno uspešen! Nintendo za aktualno fiskalno leto napoveduje 18,5 prodanih 3DSov, 73 milijonov iger in povzpetje iz rdečih številk.

SIMPSONOVI:

RUMENO OBARVANI SVET V MALEM

FEBRUARJA SO SE ZNOVA RAZPRLI OBLAKI IN NA MODREM NEBU JE ZE PETSTOTIČ ZAŽAREL NAPIS THE SIMPSONS TER NAPOVEDAL JUBILEJNO EPIZODO NAJDLJE PREDVAJANE ANIMIRANE SERIJE V ZGODOVINI TELEVIZIJE. ŠERLOK SE S HOMERJEM, MARGE, BARTOM, LISO IN MAGGIE ZAVALI NA KAVČ, SI ODPRE PLOČEVINKO PIVA DUFF IN SE ZAZRE V MINULIH TRIINDVAJSET LET SMEHA TER KAOSA. OBOJE JE POVZROČILA NAJBOLJ PRILJUBLJENA IN NAJBOLJ RUMENA RISANA DRUŽINA NA SVETU.



Simpsonovi so se okitili z ducati nagrad, med katerimi je kar 27 emmyjev, 30 animatorskih nagrad annie in nagrada peabody za elektronske medije.



Domišljijsko pisano mesto Springfield, v katerem norčije uganjajo Simpsonovi, je Groening delno ustvaril po svojem rodnem Portlandu v Oregonu.

Simpsonovi so nastali skoraj po nesreči oziroma zaradi bojazljivosti njihovega idejnega očeta Matta Groeninga. Nekaj več kot tridesetletnega striparja Groeninga so leta 1985 prosili, naj si izmisli kratke risane vložke za TV-oddajo The Tracey Ullman Show. Najprej je razmišljal o tem, da bi zgolj oživil svoje kratke stripe Life in Hell, ki podajajo bizarne zgodbice disfunkcionalnih zajčkov. Ko pa je v čakalnici čakal na razgovor s producentom oddaje, se je ustrašil, da bi lahko izgubil avtorske pravice za svoj strip, če bi ga spremenil v risanko. Panično je pograbil list papirja in pisalo ter v par minutah načečkal prve obrise Simpsonovih, ki jih je oblikoval po članih svoje družine. Uganete, kako je ime Mattovemu fotru? Ja, res je – Homer! Doh! Tako se je v nekaj paničnih trenutkih rodila ideja za animirano serijo, ki je za vedno zaznamovala televizijski svet.

VESOLJCI, POJEJTE MOJO ŽENO IN OTROKE

Mogoče je danes, v času South Parka in resničnostnih šovov, težko razumeti, kako so Simpsonovi spremenili televizijo. V drugi polovici osemdesetih, ko so nastali, sta še vedno obstajali tako Sovjetska zveza kot SFRJ, predsednik jenkijev je bil republikanec Ronald Reagan, na ameriški televiziji pa so se vrtele družinske nadaljevanke, ki so se na vse kriplje trudile, da ne bi nikogar užalile. Groening (izgovori kot Grejning) pa je skušal utreti novo smer družinske zabave, ki bi bila nabita z inteligentnimi šalami in humornimi namigi na napake ameriške družbe, a ne bi zanemarila situacijske komedije, všečne mulariji.





Epizode Simpsonovih se pričnejo v učilnici, kjer Bart na tablo za kazen piše, česa ne bo več ušpičil. Nekaj najboljših domislic je prevedenih na zgornji tabli.



Iranska vlada je prepovedala figurice Simpsonov, saj naj bi z njimi promovirali zlobno zahodnjaško kulturo. Superman in Spider-man pa sta dovoljena, ker 'pomagata zatiranim'.

Tako se je oblikoval svet fiktivnega generičnega ameriškega mesta Springfield, v katerem živi vse prej kot popolna družina Simpsonov. Načeluje ji bebasti pater familias Homer in ko njegov desetletni sin Bart ušpiči kakšno neumnost (kar se zgodi vsakih nekaj minut), mu oče ne skuša na prijazen način dopovedati, kaj je storil napak, ampak ga začne daviti. Homer je popolni antijunak, ki po šihtu v jedrski elektrarni odvandra v lokalno oštarijo Moe's in se naliva s poceni pivom. Ko se znajde pred težavo, se rad strahopetno umakne ali, kot je ob domnevnem napadu letečih krožnikov s polnimi hlačami zakričal v eni od epizod: *"O moj Bog! Vesoljci! Ne me pojest! Imam ženo in otroke! Pojejte njih!"* Še dobro, da imata moška člana družine za protiutež skrbno mamo Marge in pridno hčer Liso, ki delujeta kot moralni kompas in stvari na koncu uspeta postaviti na pravo mesto.

Čeprav je Groening prve skice Simpsonovih naredil v nekaj minutah, jih je namenoma zastavil tako, da so lahko hitro postali legende. Pred tistim usodnim sestankom je namreč bral članek o treh najbolj ikoničnih podobah 20. stoletja: Hitlerjevih brčicah, logotipu televizijske mreže CBS in Mikiju Miški. *"Ko sem si izmislil Simpsonove, sem namerno sledil poti Walta Disneyja. Barta sem na primer naredil kot Mikija Miško v smislu, da ga lahko prepoznaš tudi v silhueti. Podobno je bilo z rumeno kožo, vendar to ni bila moja ideja, domislil se je je eden od animatorjev. Najprej mi sploh ni bilo všeč, potem pa se mi je posvetilo, da bi kdorkoli, ki lenobno gleda televizijo, že ob bežnem pogledu na to zelo značilno rumeno takoj vedel, kaj gleda,"* Groening opisuje kombinacijo sreče in znanja. Tisto, ki je Simpsonove lansirala med najbolj ene prepoznavnih risanih junakov našega časa.



V treh sezonah je Groening za The Tracey Ullman Show ustvaril 48 enominutnih animacij, v katerih so zaživeli 'protosimpsonovi'. Vidite jih lahko v epizodi The Simpsons 138th Episode Spectacular.

MATT GROENING

Matt Groening, rojen 15. februarja 1954, je imel kracanje in farbanje sličic že v genih, saj je bil njegov oče ilustrator. Spominja se, da ga je za animirane filme navdušil Disneyjev 101 dalmatinec. Potem ko je s Simpsonovimi dodobra razhajkal svet risank, se je skupaj z Davidom X. Cohenom lotil še ene priljubljene in odbite animirane serije – Futurame. Poleg mnogih nagrad za stripe in animiranke so mu februarja letos posvetili še zvezdo na Pločniku slavnih v Hollywoodu.



PONOSNI PODPOVPREČNEŽI

Kot rečeno, je Groening Simpsonove poimenoval po svoji družini: očetu Homerju, ki je bil prav tako stripar, mami Margaret, skrajšano Marge, ter mlajših sestrah Lisi in Maggie. Fantku je najprej želel nadeti svoje ime, a se mu je to zazdelo preveč samovšečno, zato ga je poimenoval Bart, kar je anagram angleške besede 'brat', po naše otročaj brez manir. Da se je družinska situacija z imeni še zakomplicirala, je Matt poskrbel s tem, da je enega svojih sinov poimenoval Homer. Toda mali ima raje, da ga kličejo Will. Razumljivo.

Na začetku še okorno narisane kratke risanke o Simpsonovih so na šovu Tracey Ullman postale velik hit, zato so Groeningu na Foxu ponudili, da zanje naredi daljšo različico animiranke. Prvo epizodo serije, kot jo poznamo danes, so prvič predvajali decembra 1989. Naslednje poletje so odbito družino poznali po vsej Ameriki in marsikje po svetu. *"Prvič sem se zavedel, da so Simpsonovi velika uspešnica, ko sem gradil hišo. Nek dan sem jo obiskal in na steni je bil grafit s podobo Barta Simpsona – čeprav nihče ni vedel, da sem ravno jaz lastnik te hiše. Grafiti z Bartom so bili povsod,"* se simpsonomanije v zgodnjih devetdesetih spomni Groening. Tri leta po premieri je vsak dan šel v promet milijon majic s podobo Barta ter napisom 'Podpovprečnež in ponosen na to'. V borih štirinajstih mesecih pa so prodali za 1,4 milijarde evrov izdelkov, ki so jih krasili springfieldovski rumenci.

S tem, ko so Simpsonovi postajali svetovne zvezde, je Groening sicer obogatel. Toda slava in prepoznavnost se ga nista dobro prijemali, čeprav si je tega morda želel. *"Nekoč so neki otroci začeli razpravljati o Simpsonovih in kako jim je oddaja všeč. Pa sem jim rekel: "Veste, jaz sem naredil to oddajo." V njihovih očeh sem zagledal grozo, stekli so k svojim staršem in s prstom pokazali na neznanega čudaka, ki jih je ogovoril. Zato tega ne delam več,"* se danes 58-letni Groening smeje prigodi, v kateri se je znašel v vlogi 'sumljivega strička'.

CARTMAN : BART – 1 : 0

Mnogi so si razbijali glavo z vprašanjem, kje leži čar Simpsonovih, da se milijoni že več kot dve desetletji vsak teden za dobrih dvajset minut prilepijo na male zaslone. Predvsem gre za njihovo mnogostranskost, kajti mesto Springfield je s svojim ogromnim naborom raznolikih prebivalcev, od zlobnega kapitalista Mr. Burnsa do dobrodušnega katoliškega soseda Flandersa, Amerika ter svet v malem. Serijo lahko gledajo otroci in se režijo Bartovim vragolijam, njihovi starši pa se muzajo spretno vtkanim šalam na račun aktualnih dogodkov, medijev in stereotipov. Dober primer je risanka Itchy and Scratchy Show, v kateri se mačka in miš na grozovite načine mučita, razkosavata in pobijata. Bart in Lisa jo obožujeta, čeprav gre za ultraagresivno parodijo na Toma in Jerryja. Na nekakšen southparkovski način je smešno že to pretirano nasilje, ki sta mu v risanki izpostavljena tamala Simpsona. Po drugi strani pa daje staršem v razmislek, kaj bi lahko bilo krivo, da si v ZDA vsakih nekaj mesecev kak učenec sposodi puško iz dedkovega arzenala in pobije par ducat sošolcev.



Uvodna špica Simpsonovih je eden najbolj prepoznavnih štosov serije, saj je vedno malo drugačna. Do leta 2009 so se stalno menjali trije elementi uvoda: Bartov napis na tabli, Lisin saksofonski solo in zbiranje družine na kavču pred TVjem.



V svetu Simpsonov so TV-oddaje, tudi za otroke, vsaj tako nasilne kot v resničnosti. The Itchy & Scratchy Show je še posebej brutalen.

A kljub vsemu je serija o Simpsonih proti mlajšemu in bolj ekscesnemu TV-bratu South Parku dejansko mila. Ustvarjalca South Parka sta se rumencem poklonila v epizodi The Simpsons Already Did It iz leta 2002, v kateri na svoj način priznavata, da je Matt Groening s svojo ekipo v risani obliki odlično obravnaval skoraj vse teme, ki so tega vredne. *"Nekdo me je vprašal, kdo bi zmagal, če bi se v raznih potegavščinah pomerili Bart ter Cartman s prijatelji. Mislim, da bi oni zmagali – Bart bi verjetno končal z odsekano glavo!"* se Groening zaveda razlik med najbolj vplivnima animiranima serijama zadnjih desetletij.

Na koncu gre pri Simpsonih ipak za družinsko oddajo. Ne glede na to, koliko ga Homer in Bart biksata, se vsaka epizoda večinoma konča srečno, s pozitivnim moralnim naukom in v objemu družine. Tako v prvi polnokrvni epizodi Simpsonovih Homer ostane brez božičnice in skuša denar za praznična darila zbrati z igranjem Božička. Ker je plačilo mizerno, ga želi 'oplemenititi' s stavo na pasjih dirkah, kar seveda izgubi. Luzersko ščene, ki ga je stalo zadnjih fičnikov, lastnik vrže na ulico, kjer ga posvoji Homer in ga prinese domov kot najlepše božično darilo, ki se ga iskreno razveseli vsa družina. Tako je suhljati psiček s čudnim imenom Santa's Little Helper že od začetka del dogodivščin Simpsonovih.

SUPERMAN, KI SI V NEBESIH ...

Ustvarjalci Simpsonovih v nastavljanju zrcala ameriški družbi sicer poredkoma presežejo mejo dobrega okusa. Kar pa ne pomeni, da humornih bodic ne usmerjajo proti morda najbolj občutljivima temama – politiki in veri. Čeprav je Groening izpričan liberalec, mu konservativni komentatorji priznavajo, da sta glavni ameriški politični opciji v Simpsonovih deležni enake mere satire. V odlični epizodi E Pluribus Wigum iz devetnajste sezone, v kateri uspejo Springfieldčani do mesta predsedniškega kandidata spraviti Ralpha, maloumnega sina načelnika policije, sta prikazana oba pola politike ZDA na sestanku. Ta levi se izkažejo za nesposobne jokice brez hrbtenice, ta desni pa za nemoralne krvosese, ki si hočejo na plečih revnih napolniti žepe. Vsakršna podobnost z aktualno domačo politično situacijo ni naključna.



Edini celovečerec o Simpsonovih iz leta 2007 je ekipa ustvarjala kar štiri leta. Družina je spet pregnana iz rodnega kraja, Bart pa pokaže lulčka.

Prav tako se Simpsonovi lotevajo verstev, a z dobršno mero takta in morale. Kakšna šala pade na račun hinduizma lastnika trgovine Apuja, norčujejo se iz judovskih stereotipov in humorno prikažejo budizem ali islam. Seveda je tu še Homer, ki se ob neki priložnosti v stiski obrne na višjo silo z vzklikom: *"Običajno nisem veren, a če si tam gor, potem me reši, Superman!"* Seveda se pisci največkrat spotaknejo ob najbolj razširjeno ameriško vero, krščanstvo. Le-tega poosebljа zgledni občan in goreči Jezusov sledilec Ned Flanders, ki ima to nesrečo, da živi v hiši poleg Simpsonove. Čeprav je Flanders večinoma prikazan kot poštenjak, ga včasih zanese v težaške pridigarske vode, iz česar je nastala marsikatera zanimiva epizoda. Drugače pa se prebivalci Springfielda ob nedeljah redno zbirajo v cerkvi, kar večkrat zmoti Homerja, ki razsvetljeno pribije: *"Če bi Bog želel, da ga častimo uro na teden, bi moral teden narediti uro daljši."*

DVESTOMETRSKI KIP HOMERJA V LAju

Simpsonovi so res postali velikani televizije, a še sam Groening ni čisto prepričan, zakaj. *"Ne morem se odločiti, ali se ljudje poistovetijo s Simpsonovimi ali se imajo za boljše od njih. Mogoče si ljudje mislijo: 'Moje življenje vsaj ni tako slabo kot življenje teh tepcev!'"*

Kot pri vsakem medijskem izdelku, ki je preživel porodne krče in uspeval dolga leta, so se tudi med oboževalci Simpsonov pojavili zlovoljneži, ki pravijo, da po letu 2000 serija ne dosega več kakovosti prvih sezon. A prelet vseh serij kaže, da ni tako. Simpsonovi so od vekomaj nanizanka, ki včasih zadane v črno, včasih pa brcne v temo.

"Nanizanka je po mojem mnenju šla skozi tri obdobja. Eno je bilo fanki prva sezona, ki je sprožila simpsonomanijo poleti 1990, ko se je zdelo, da je na vsakem uličnem vogalu v New Yorku naprodaj ponarejena majica s Simpsonovimi. V naslednjih dveh, treh ali štirih sezonah smo počasi zares ugotovili, kaj počnemo, in začeli to delati hitreje. Sledi zadnje, dolgo obdobje od šeste ali sedme sezone do zdaj, ko smo zelo samozavestni. Smo najboljša ekipa na vrhuncu, igralci poznajo like, pisci se trudijo ne ponavljati stvari, ki smo jih že naredili, animatorji pa so vedno bolj vešči. Z opombo, da nismo novost že dvajset let in se moramo potruditi, da se ne zatekamo k starim frazam ter foram, ki smo jih že uporabili. Nekateri zagreti oboževalci to sicer pogrešajo, a le tako so lahko liki čustveno realistični. Pa še s tem se igramo, ker se ne moremo upreti dobri šali," je leta ustvarjanja serije v nekaj stavkih povzel Groening.



Marge se je poskusila tudi kot Playboyeva zajčica in manekenka za Versace. Na spletu pa lahko tisti že malce sumljivo pretirani ljubitelji risanke najdejo celo pornografijo z liki iz serije Simpsonovi.

Dobre šale, veliko domišljije in slog humorja, ki ga furajo Simpsonovi, so za svoje vzeli gledalci okoli sveta. Toda bizarni svet v Groeningovi glavi je parkrat presenetil celo vodje televizijske hiše, ki ji je nekoč skromni stripar prinesel bogastvo. "Nekoč so me na Foxu vprašali: *"Kaj bi rad videl? Naredili bomo karkoli!"* Rekel sem: *"No, kaj pravite na dvesto metrov visok kip Homerja Simpsona v zahodnem Los Angelesu, ki opolnoči nagne glavo in se zmagovito zasmeje čez mesto? V njegovi glavi, ki bi se vrtela za poln krog, pa bi lahko pojedel kosilo."* Odvrnili so mi, naj bom malo bolj realističen. Zato sem rekel: "Okej, kaj pa balon v obliki Homerjeve glave, ki bi letel okoli sveta?" Pogledi na frisih televizijskih kravatarjev so bili ob teh idejah verjetno neprecenljivi.

KO PRIDE ELIZABETH TAYLOR PREBRAT ENO SAMO BESEDO

Toda petstota epizoda, ob kateri zdaj pojemo slavospev rumeni druščini, se skoraj ne bi uresničila. Recesija je lani zadela tudi Fox in producenti so zahtevali 45-odstotno znižanje stroškov, med drugim plačil





V petstoti epizodi Simpsonove vržejo iz Springfielda, a si novo domovanje najdejo med izobčenci v puščavi. Tam se skriva tudi Julian Assange.

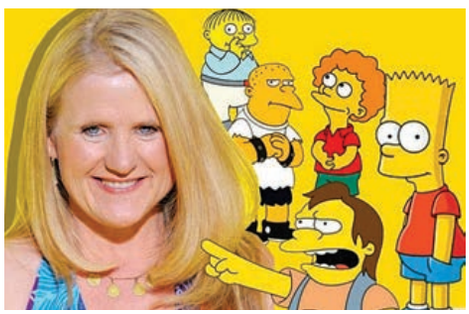
igralcem, ki posojajo glas glavnim likom. Igralci so se uprli, a so se na koncu pogodili za 'le' 440.000 dolarjev za vsako od dvaindvajsetih epizod na sezono.
Tako se je zgodilo tisto, česar ni pričakoval nihče od ustvarjalcev. Dosegli so neverjetno petstotico. Groening se spomni dneva, ko so brali besedilo za dvestoto epizodo in je eden od producentov v šali pripomnil, da so končno na polovici poti. *"Vsi smo se smejali, ker se nam je zdelo očitno, da ne bomo nikoli prišli do štiristote epizode. Da smo jih naredili petsto, je ... zelo utrujajoče."* V jubilejni, sicer ne pretirano navdušujoči epizodi je nastopil še eden od res mnogih gostov, ki so svoj lik in glas prestavili v svet Simpsonov. Tokrat se je pojavil in, resda le po telefonu, spregovoril eden najbolj aktualnih ljudi tega trenutka, Julian Assange – preganjani ustanovitelj Wikileaksa, ki se trenutno v britanskem hišnem priporu bori proti predaji na Švedsko.
Vendar je Assange mala riba proti številnim znanim imenom, ki so se Simpsonom poklonili z nastopom v seriji. Od astronavta Buzza Aldrina, bivšega britanskega premiera Tonyja Blaira, facebookovskega tajkuna Marka Zuckerberga, književnih superzvezdnikov Stephena Kinga in J. K. Rowlingove prek kozmologa Stephena Hawkinga do stotin holivudskih igralcev in igralk ter razvpitih športnikov. Plus vsi preživeli Beatli z Mickom Jaggerjem za dobro mero. Simpsonovi so v Guinnessovi knjigi rekordov zapisani kot serija z največ gostujočimi zvezdniki, saj se jih je v triidvajsetih letih nabralo okoli petsto. Nancy Cartwright, gospa (da, ženska!), ki vsa ta leta posoja glas Bartu Simpsonu in kupu drugih springfieldskih otrok, pa ima posebej lepe spomine na jako ugledni znani obiskovalki: *"Med izjemnimi gosti je bila Meryl Streep, ki je znova dokazala, da je velika profesionalka. Naredila je toliko odličnih posnetkov, da so imeli producenti gotovo velike težave pri odločitvi, katerega bodo uporabili. Zelo zabavno je bilo delati z Elizabeth Taylor. Prebrati je morala samo eno besedo ("Očka", prvo besedo, ki jo izgovori dojenčica Maggie), a je bilo okoli njenega prihoda toliko rompompoma, da bi človek mislil, da bo govorila vso epizodo!"*



Leta 2008 so v Universalovih zabaviščnih parkih v Hollywoodu in na Floridi odprli zabavni vlakec s temo Simpsonovih, ki jih tam lahko vidite tudi v 3D.

ANONIMNI OBRAZI ZA ZNANIMI GLASOVI

No, ob vseh pomembnežih, ki so se blagovolili oglasiti v svetu Simpsonov, ne kaže pozabiti na stalno slišane glasove, katerih obrazov ne poznamo. Igralec Dan Castellaneta, ki v studiu pove in posname vse neumnosti, ki priletijo iz Homerjevih ust, se je znašel v sladko-grenki vlogi anonimneža z glasom, ki mu prinaša milijone. *"Seveda me ljudje prosijo, naj oponašam Homerjev glas. Ni mi težko govoriti o seriji, zagotovo zaradi tega nisem užaljen, kot so nekateri ljudje, ko postanejo uspešni. Slaba stran tega je, da ljudje poznajo moj glas, mojega obraza pa ne. Poleg tega po vseh teh letih govoriti Homerja ni več nek velik izziv. Ne razumite me narobe, še vedno v tem uživam. A sebe imam za karakternega igralca in z veseljem bi igral v več živih šovih ter filmih. A se moram še vedno potegovati za druge vloge, nihče mi jih ne ponudi, ker sem Homerjev glas. Če bi bil res Homer Simpson, bi me pa zasuli s ponudbami,"* se čudnega kariernega položaja zaveda Castellaneta. Ta poleg Homerju glas posoja še dedku Simpsonu, klovnu Krustyju, pijančku Barneyju, županu Quimbyju, hišniku Willyju ter še ducatu drugih moških likov. Predvsem tistim bolj pokvarjenim, s kakršnimi se človek v resničnem življenju ne bi hotel družiti.



Tale nasmejana gospa z imenom Nancy Cartwright svoj glas med drugim posoja falotu Bartu Simpsonu, težaku Nelsonu in naivnežu Ralphu.

A tudi taki so v Springfieldu. Jasno je, da bi Homer zaradi svojih neumnosti ali Mr. Burns zaradi pohlepa v realnosti že zdavnaj pristala za rešetkami brez možnosti pogojnega izpusta. A čeprav so avtorji Springfield že večkrat uničili, zažgali, porušili in prekrili z velikansko kupolo, je v naslednjem delu serije vedno spet vse v najlepšem redu. Ustvarjalci so našli način, kako zaobiti take (ne)logične zanke. *"Temu pravim elastična realnost. Serija se lahko razteguje in krči. Homer lahko v eni epizodi postane zagovornik desničarskih idej na televiziji, v naslednji pa vse pozabi. To bi lahko bilo tudi zaradi možganskih okvar, ki jih dobi ob delu v jedrski elektrarni. Včasih pa noter vseeno vtaknemo kako referenco, ko se Homer denimo spomni, aja, a nisem bil nekoč astronavt?"* raztegljivost springfieldske resničnosti razlaga Groening. Tako svojim rumenim izrodkom domišljije omogočajo, da vedno znova živi, zdravi in svobodni dočakajo novo epizodo.

NEKOČ BO TUDI HOMERJA SREČALA PAMET

Piscem serije kar ne zmanjka novih bizarnih idej. V eni od epizod trenutne, 23. serije spremljamo tisočletje dolgo zgodbo cunje oštirja Moa, ki je življenje začela kot bogato okrašena francoska srednjeveška tapiserija in žalostno končala kot vpijalka politega piva v najbolj zanikrnem springfieldskem baru. Groening pravi, da ima zamisli na pretek, prav tako pa še ni izpolnil svoje glavne naloge s Simpsonovimi: *"Moj končni cilj je užaliti vse države na svetu."* Če je soditi po letošnji ljubki božični epizodi, bodo rumenčki, ki se kljub dolgometražnosti niso postarali niti za dan, nekoč odrasli. Lisi se obeta nezadovoljiv zakon s piflarčkom Millhousom, Bart bo luzerski oče dveh otrok, Maggie se bo iz dudocucljajočega dojenčka razcvetela v največjo rock zvezdnico prihodnosti, Homerja pa bo – ne boste verjeli – srečala pamet.
Pot Simpsonov se sicer še ne bo kmalu končala, saj so pri Foxu že zagotovili 24. in 25. sezono. A nekoč se bodo morali posloviti. Groening pravi, da bo zelo žalosten, ko se bo Bart na svoji rolki poslednjič odpeljal v sončni zahod, vendar bo skušal ne predolgo godrnjati in se bo raje lotil kakega novega projekta. Njegova rumena familija – z vsemi svojimi dobrimi lastnostmi in smešnimi slabostmi – se je tako ali tako že neizbrisno zapisala v zgodovino televizije in popularne kulture. Ali kot pravi Homer: *"Odgovorov na pomembna vprašanja, ki jih postavlja življenje, ne najdeš na dnu flaše, ampak na televiziji!"*



Arhiv Mobygames zlista 24 simpsonovskih titul. Prve so se pojavile leta '91, med njimi je bila Bart's House of Weirdness (zgoraj), arkadna avantura za PC. Na srednji sliki je prizor iz zabavne GTAjevščine Hit & Run (2003), spodaj pa je izvrstna konzolna poskakovalščina The Simpsons Game (J173, 78), ki se jo splača preigrati, saj poleg izredne slikovitosti vsebuje satiro na igrarsko industrijo.

TOM, KLEN SI!

Ime Toma Clancyja, najbolj slavnega avtorja tehnotrilerjev, ta mesec krasi še eno igro, Ghost Recon: Future Soldier. S knjigami vred se jih je nabralo že na ducate, zato je skrajni čas, da Sneti plodovitemu pisatelju nastavi ogledalo.



Tehnotriler ali tehnološka srhljivka je literarna zvrst, ki je kot nutella. Veš, da ni dobra zate, veš, da boš imel od prevelike količine vamp in črvive zobe, a si ne moreš pomagati, ko je hudir tako slasten. To so vohunski romani, krimiči, vojne zgodbe in znanstvena fantastika, vrženi na kup, zabeljeni s pravimi ocvirki in privezani na F-79, ki bo ravnokar prebil zvočni zid. Punce berejo ljubezenske štorije, fantje beremo tehnotrilerje. Tako je uredila narava.

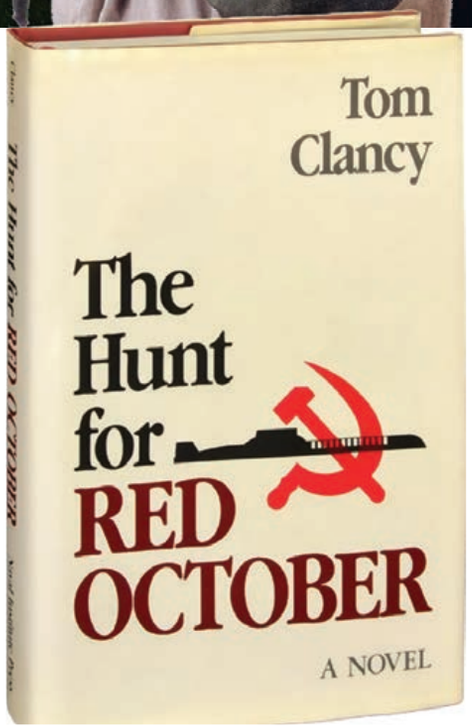
Opa, se je vmes že oglasil eden od teh fantov: avion F-79 ne obstaja! Res je. Bi pa lahko obstajal – in ravno v tem je finta žanra. Zelo rad namreč obravnava namišljene velike vojne ali vsaj grožnje svetovnega spopada, povezane z napravami, ki so blizu realnosti, a jih še niso razvili. Oziroma takole */zarotniško zoži oči in zniža glas*: Pentagon, Kremelj in Peking hočejo, da mi *mislimo,* da jih niso razvili. A teoretiki zarot vedo, kako je s tem. F-79 je resničen! Laserski žarki iz orbite nas lahko prebodejo vsak čas! Bežimo!!!

Da, bežimo, kajti svet je tik pred prepadom. Če ga vanj ne bodo pahnile napredne mašine, ga bodo teroristi, azteške prerokbe ali naravne nesreče. Že kaj. Iz tega občutka ogroženosti se napaja drugi del pojma, 'triler' ali srhljivka, ker kaj je bolj srhljivo od tega, da bo šla civilizacija zdaj zdaj po gobe? Prvi del, 'tehno', pa izvira iz poudarka na tehnoloških podrobnostih. Te knjige so nabito polne kratičnih oznak tipa NORAD in DEFCON, ki so navadnemu Zemljanu španska vas, dočim jih ljubitelji požirajo z zajemalko. Prav tako ne manjka poglobljenih taktičnih analiz premikov vojaških sil, detajlnih razlag političnega ter militarističnega ozadja in navajanj konkretnih modelov bojnih strojev. Take reči bi bile v običajnih povestih balast, ki bi odvračal od bistva. Tu SO bistvo.

Dva možaka štejejo za očaka sodobnih tehnoloških srhljivk. Eden je Michael Crichton, široko znan kot avtor Jurskega parka, ki je leta 1969 postavil mejnik z romanom The Andromeda Strain, v slovenščini preprosto Andromeda. Tako smo o njej dejali v članku v Jokerju 186, id na stranki 5444: *"Povest o znanstvenikih, ki v jedrskem bunkerju preučujejo smrtonosni sev zunajzemeljskega mikroorganizma ... Zgodba je v njegovih delih velikokrat prepustila oder tehniki, glavni junaki pa so bili računalniški izpisi, elektronska sporočila in visokotehnološke napravice."* Morebiti je to kot navodilo vzel drugi foter tehnotrilerja, Tom Clancy, ki je na sceno treščil leta 1984 z napetim romanom The Hunt for Red October in je odtlej ni zapustil. Nekateri ga črtijo, drugi obožujejo.

PROKLETA PROAMERIŠKA PROLAPSA OKUSA IN RAZUMA!

Roko na srce, Clancyja ni težko vlačiti po zobeh. Tip je tako lahka tarča za levičarske (kvazi)intelektualce, reševalce sveta in zamerljive feministke, da ni niti smešno. Razlogov za mržnjo je cela vrsta.



Vprašanje za tiste, ki se nočejo le zabavati, marveč bi radi kaj izvedeli, je, kje se v Clancyjevih povestih konča resničnost in se začno izmišljotine? V Lovu na Rdeči oktober je podmorniška tehnologija stvar ZFja, a vedno ni tako enostavno zaznati meje.





Clancyjeve knjige rade obravnavajo tako široko sliko vojne v smislu premikov armad kot posamične enote in osebe, ki rešujejo nastalo zmedo. Igre z njegovim imenom, kot sta seriji H.A.W.X. (levo) in Ghost Recon, se osredotočajo zlasti na slednji vidik, kjer moramo doseči zračno prevlado nad Evropo in reševati talce.

Amerikanskost. Thomas Leo Clancy, 65, je stereotipni Američan. Je bel moški, ki kot zagret član puškarske organizacije National Rifle Association – taiste, ki jo je jebal v glavo Moore v Bovlingu za Columbine – podpira nošnjo in rabo strelnega orožja. Je konzervativni desničar, ki čisla Ronalda Reagana in še izgleda kot kak bushevski jastreb. Je podjetnik in kapitalist, podpornik nizkih davkov, nasprotnik socialne države in lastnik prvoligaškega bejzbolskega kluba. Ne špara jezika, ko je treba razdreti kako o priseljenski problematiki, še zlasti pa ne, ko debata nanese na vojaško, denarno in moralno prevlado Združenih držav. Obstaja in jo je treba obdržati. Pika.

Enostranskost. V skladu z zagovarjanjem ameriške nadvlade je prikazovanje drugih udeleženk kataklizem. Ruse in Kitajce držijo v šahu komunistični *hardlinerji,* medtem ko so Arabci verski fanatiki. Države se po logiki TV-mreže Fox News delijo na prijateljske (Britanija, Turčija, Nemčija, Izrael ...) in sovražne (bivša Sovjetska zveza, Severna Koreja, Iran, Sirija, Nikaragva, Kuba ...). Ni kaj prida razglabljanja o ameriški vpletenosti v 'malopridnost' nekaterih dežel, od posredovanj v Srednji in Južni Ameriki do bratenja s Sadamom. Ajej.

Neverodostojnost. Clancy ni izurjen vojak, pilot, zelena baretka, obveščevalec ali špijon. Še vojaški mehanik, zdravnik ali hišnik ni. Tip je hotel v mladih letih sicer priti v oborožene sile, a mu ni uspelo, ker je kot špeglar slabo videl. Do izdaje prvega romana je delal kot zavarovalniški agent. Je 'le' oboževalec in



Film Lov na Rdeči oktober so posneli 1990. Za vlogo ubežnika so dobili Seana Conneryja, agenta Jacka Ryana pa je upodobil Alec Baldwin. Spodaj je igrica, ki smo jo tedi verjetno imeli v čislih.

IZBRANA DELA

Dolg je seznam Clancyjevih romanov, v spomin pa so se mi zapisali naslednji. Poudarek na starejših ni naključen, saj se mi zdijo aktualnejši slabši. Mogoče je vrnitev k odličnosti nova povest Search and Destroy, zopet spisana v duetu, ki je izšla 5. junija. Prav tako nisem izpostavljal večine knjig, ki so jih predelali v filme, saj jih že poznaš.

The Hunt for Red October (1984)
Prvenec je Clancy izdal pri strokovni založbi US Naval Institute in niti ni pričakoval uspeha. Nakar je prodaji odneslo pokrov, ko je Ronald Reagan knjigo označil za nadmočno. Tako kot v filmu je kleč ta, da sovjetski oficir prebegne na krovu eksperimentalne podmornice, opremljene s hudo tehnologijo. A kjer je film drama z akcijskimi vložki, ki se osredotoča na ruvanje dveh kapitanov, roman dosti prostora posveti taktičnemu razporejanju flot v Severnem Atlantiku.

Red Storm Rising (1986)
V svoji drugi knjigi, za katero je že dobil orenk honorar in se preselil k večjemu izdajatelju, Clancy obravnava tretjo svetovno vojno med ZDA in Sovjetsko zvezo. Sproži jo arabski teroristični napad na veliko sovjetsko rafinerijo, kjer je razsulo tako veliko, da državi ne preostane drugega kot poskus prevzema drugih naftnih virov ... za kar pa morajo najprej onesposobiti NATO v Evropi. Delo je dobro spisano ter je hkrati zanimivo z vidika strategije in učinka določenih enot v okviru konvencionalnih sil, zlasti oklepniških.

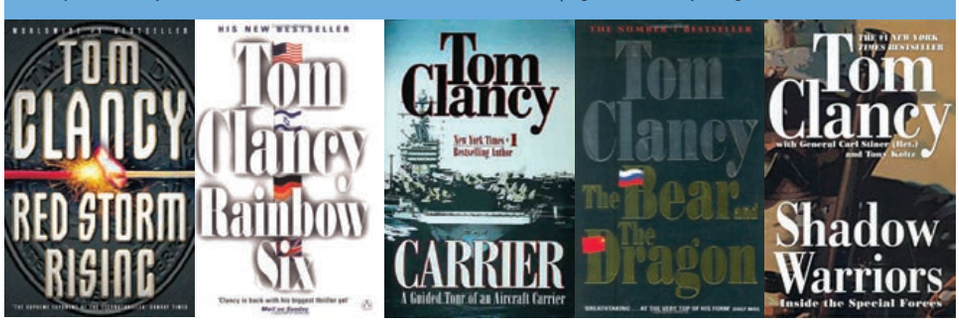
The Cardinal of the Kremlin (1988)
Najbolje prodajani roman tistega leta nadaljuje zgodbo iz Rdečega oktobra, kjer smo spoznali Ciinega analitika Jacka Ryana, stalni lik v Tomovih delih. Knjiga se bolj, kot je za Clancyja običajno, spogleduje s klasičnimi vohunskimi romani. Spremlja ameriškega agenta v Kremlju, razočaranega komunista, ki je izvedel bistvenosti o sovjetskem sistemu raketne obrambe, zato ga hoče KGB fentati. Geopolitični elementi so sicer malo zastareli, a branje je zabavno in napeto.

Rainbow Six (1997)
R6 ni nek biser, je pa zanimiv v kontekstu igre. Špil zgodbi ni dajal kakega posebnega poudarka, zato gre vzeti v roke 740-stranski roman, kjer izkušeni operativci Chavez, Clark in ostali sestavijo šestčlansko protiteroristično enoto in zaživijo bistveno bolj kot na ekranu. Dogodki se ne poklapajo, saj gre moštvo streljat zlikovce v Švico, Avstrijo in Španijo. A nič ne de, knjiga ni slaba in fino je brati o tem, kako požrtvovalni vojaki z združenimi močmi pucajo nesnago.

Carrier (1999)
Clancy ni le avtor fikcije, marveč je izdal več knjig, ki obravnavajo različne vidike ameriških oboroženih sil. Izmed letalske (Fighter Wing, Airborne), marinske (Marine), podmorniške (Submarine), tankovske (Armored Cav) in komandovske (Special Forces) sem izbral Carrier. Ta se ubada z letalonosilko, od njene vloge v sodobnem vojskovanju do delovanja in pristankov avionov. Ni enciklopedija, ampak z manj zahtevnega vedežnega stališča je kulska.

The Bear and the Dragon (2000)
Hladna vojna med dvema velesilama je prešla v bolj nepredvidljiv ples več akterjev, na kar se je Clancy odzval s tem romanom. Naslov je kajpak prispodoba za Rusijo in Kitajsko, ki se zaradi surovin zapleteta v morebitno tretjo svetovno. Rusija je tu na strani Amerike in Nata, tako da lahko stari znanec Jack Ryan, ki je zdaj že predsednik ZDA, uredi skupno posredovanje proti retro kitajskim vodjem. Nastopi tudi John Clark iz Rainbow Six.

Shadow Warriors (2002)
Druga nefikcijska knjiga na seznamu se ukvarja z nastankom posebnih sil v okviru ameriške militarije. Popiše razloge za nastanek specialcev, opisuje birokratske prepreke in zadržke tistih, ki se niso hoteli sprijazniti z novim načinom vojskovanja, ter iz prve roke sporoča mnenja ter spomine začetnih članov različnih vej, kot so tjuljnji, zelene baretke in rangerji. Tako kot Carrier so Senčni bojevniki fajn branje za tiste, ki bi radi vedeli več o tem, koga oponašajo v igrah.



preučevalec vsega militarističnega, pri čemer je videti kot ostarel lastnik kokošje farme v biblijskem pasu. Ajej, ajej.

Ista viža. Ime Tom Clancy je z ogromnimi črkami – nemalokrat večjimi od naslova povesti – izpisano na kakih petdesetih bukvah. Sam jih je napisal le slabo polovico in že tu se pozna dolgometražnost, saj kakovost ne le niha, marveč pada. Ne strmo, a vendarle. Tudi zato, ker se je tematika hladne vojne izčrpala, v iskanju novih sovražnikov Amerike pa se ni znašel tako dobro. Ostalo so partnerstva z drugimi avtorji in posoja imena v promocijske namene. Univerzume Net Force, Net Force Explorers, OpForce in Power Plays pišejo drugi ljudje, tako kot nam domačne igričarske H.A.W.X., Ghost Recon ter EndWar. Tomislav samo pobira cekin.

Šundavost. *"To ni literatura, ampak so cenene štorijice na prvo žogo brez trohice umetniške vrednosti! Clancy je le amaterski lizun predžanrskih veličastnežev, kot je John le Carré!"*



Jack Ryan je stična točka večine Clancyjevih knjig. Sprva je analitik Cie, nato predsednik ZDA, zdaj je aktualen njegov sin. Najbolje ga je igral Harrison Ford, v Sum of All Fears pa Ben Affleck.

JAZ, CLANCYJEVA KNJIGA IN BRLIVKA OB DVEH ZJUTRAJ

A številni ga imajo res, res radi. Je eno največjih imen knjižnega posla, čigar romani so prevedeni v številne jezike (sramota, da v slovenščino ne!) in sodijo v železno knjigarniško ponudbo. Če stopiš v bukvarno na kateremkoli letališču in ne vidiš vsaj ene Clancyjeve knjige, si uradno slep.

Komercialni uspeh. Clancyjeva dela se redno uvrščajo na prvo mesto najbolj branih v ZDA. Natisnili so jih v skoraj petdeset milijonih izvodov, on pa je peti najbolje prodajani avtor devetdesetih let prejšnjega stoletja, za Johnom Grishamom, Stephenom Kingom, Danielle Steele in Crichtonom. Takisto drži prodajni rekord med trdo vezanimi knjigami v osemdesetih – v promet je spravil milijon šesto tisoč kosov romana Clear and Present Danger. Dobro je zaslužil še z uspehom treh hollwyoodskih filmov in številnih iger, ki nosijo njegovo ime.

Neodložljivost. Čeprav so Clancyjeve knjige špehi, za katere je petsto strani šala mala, jih požiraš kot, no, kruh z nutelo. Njegova dela streljajo naravnost v tisti del moških možganov, ki ne bi sedel za računalnikom, skrbel za otroka in se opravičeval ženi, temveč bi sodeloval v epskih spopadih, pilotiral skrivnostna letala, razpletal vohunske zarote in čvekal s herojskimi, kulerskimi liki z jeklenimi čeljustmi. Če že ne bi bil eden od njih. Beseda teče, dogodki se vrstijo tobogansko, krogle letijo, eksplozije se vnemajo, zarote so za vsakim vogalom in v velike dogodke so vpete intimne usode. Garantirano zamotenje na sekretu in dolgo v noč.

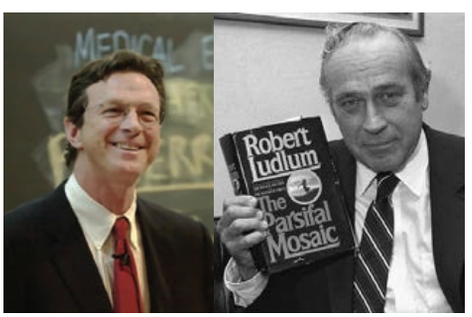
Poudarek na tehnologiji. Clancyjeve povesti sedijo na sečišču romana, uporabniškega priročnika in strokovne vojaške knjige. Nič nenavadnega ni, če prebereš deset strani podrobnih opisov strojev in premikov enot. Ali da je na pagini manj normalnih besed kot kratic in 'čudnih' pojmov. Nekatere razloži, drugih ne. OPFOR, bejbi. A si že mokra? Kje boš v normalnem romanu videl kaj takega: *"Contact evaluated as Redfleet SSBN gross size, engine characteristics indicative Typhoon class. However contact using new drive system not repeat not propellers. Have established detailed signature profile. Returning to tracking operations. Request additional Oparea assignments. Comsublant Operations."*

Relativnost prej naštetih zamer. Da, Clancy je prototipni Američan, vendar je to težava le pri tistih levičarskih razvajenčkih, ki so se odločili, da bodo v ZDA videli sovražnika sveta, čeprav dobro živijo ravno zaradi njih. Ne, Clancy uradno ni vojak, je pa že vse življenje predan preučevalec militarizma in eden redkih posvečencev z uvidom v notranjost ameriškega vojnega stroja. (Zakaj so ga spustili h koritu? Ker koristno potiska javno mnenje v smer naklonjenosti armadi.) Navsezadnje je družinski prijatelj upokojenega generala Colina Powella, kot viri mu služijo številni izkušeni soldati ter eksperti, ki jih vedno zvesto navede, nekatere njegove knjige pa so obvezno branje na čezlužnih vojaških akademijah. Res je, da ponavlja tematike, a idejno se vendarle razvija. In ja, gotovo, Clancy je šund. Ampak oh, kako dober šund!

KLEN(SIJEVSK)O IGRANJE

Ne počuti se trapastega, če si do tega trenutka menil, da so se špili s Tomovim imenom začeli s taktično prvoosebno streljanko Rainbow Six. Niti jaz se nisem iz prve spomnil, da smo že prej ugledali več podmorniških igric na osnovi njegovih knjig, in sicer **The Hunt for Red October** (1987), **Red Storm Rising** (1988) ter **SSN** (1996). Zakaj so te tako utonile v pozabo? Ker niso nosile predpone 'Tom Clancy's' in ker so jih naredili izven njegovega okrilja. Šele leta 1996 je namreč Clancy osnoval tvrdko za razvoj iger Red Storm Entertainment. Dve leti kasneje je iz nje prišla **Tom Clancy's Rainbow Six**, prva v seriji R6, ki je z razširitvami nabrala že sedemnajst delov. Skoraj tako velika je serija komandovščin **Ghost Recon**, ki je štartala 2001. Najbolj dobičkanosen pa je niz **Splinter Cell** z markantnim tajnim agentom Samom Fisherjem v glavni vlogi. Clancyjevo ime nosita še realnočasovna strategija **EndWar** in arkadna letalščina **H.A.W.X.**, ki so ju udejanjili vsako v dveh delih. Ob pregledu clancyjevskih iger se lepo vidi, kako so se spremenile v skladu z duhom časa. Prvi Rainbow Sixi in Ghost Reconi, ki so nastali koncem devetdesetih ter začetkom dvatisočih, so bili resne taktične simulacije, kjer so soldati pod tvojim okriljem crkavali po tekočem traku, kakor hitro si bil nepreviden. Rainbowi so se dogajali v zaprtih prostorih, Reconi pa na odprtem, a stična točka je bila v pazljivem načrtovanju in orkestriranem poveljevanju več skupinam. Novejše epizode, začenši z **Ghost Recon Advanced Warfighterjem** in **Rainbow Six: Vegas** (oba 2006), niso docela poneumljene, a je udejstvovanje bistveno manj naporno. Več je neposrednega streljanja, za vzdušje pa skrbi eksplozivna grafika. Nedomno ni naključje, da se je premik pripetil le malo predtem, ko je Tom za nerazkrito vsoto, ki gotovo ni bila prav majhna, prodal Red Storm Entertainment Ubisoftu. Tam se zdaj imenuje Ubisoft Red Storm. Zgodbo med Clancyjevimi igrami bistveno poudarja le Splinter Cell, ki je botroval istoimenskim romanom. Pri ostalih so fabule bolj nujno zlo, ki stotine knjižnih strani prečisti v par skoncentriranih zamisli. Teroristi napadajo, velesile rožljajo, zadaj so zarote, uporablja se deloma izmišljeno tehnologijo. Klasika. Je pa zanimivo nekaj drugega. Klensijevi špili niso pomembni toliko z zgodbovnega vidika kot glede tega, da so s svojim spogledovanjem s tehnotrilerjem tlakovali pot podobnostim v delih drugih pisateljev, enako kot so Clancyjeve uspešne knjige naredile prostor za filme, kot so Top Gun, Broken Arrow in Under Siege, kjer je Steven Seagal najbolj zajeban kuhar. Dojemanje sveta izven ravnotežja, kjer se plodijo zlikovci in ogrožajo demokracijo & svobodo, je tipska tema ničkoliko akcijskih špilov. Ko je Clancy v novejših delih s hladnega spora med blokoma prešel na odpadniške generale in teroriste, so se špili zvesto zgledovali po njem, kot dobro vedo igralci Modern Warfarov, Black Ops, Battlefieldov ... Prava Clancyjeva zapuščina leži v tem, da v igrah zaplete s kitajskimi oficirji in ruskimi nacionalisti jemljemo kot samoumevne.





Clancy ni edini uspešni avtor tehnotrilerjev. V navdih mu je bil Crichton (levo), pogačo si je rezal Robert Ludlum (desno), avtor knjig o Bournu, veliki imeni pa sta še Dale Brown in Stephen Coonts.

ISKALEC OGNJA IN BOGA

Naposled se je udejanjil težko pričakovani Prometej, novi del alienskega univerzuma. Snetija v prsih tako tišči od radosti, da eksplodira in raztrosi črke po vas.

Začnimo pri besedi Prometheus, kajti v njej se skriva eden od ključev do razumevanja novega filma proslavljenega režiserja Ridleyja Scotta. Kot smo vajeni pri tem 74-letnem britanskem tvorcu Iztrebljevalca, Gladiatorja, TV-oglasa za macintosh '1984' in Osmega potnika – Aliena, nič ni prepuščeno naključju. Še najmanj ime.

Le-to izvira iz grške mitologije. Vrhovno olimpsko božanstvo Zevs je titanu Prometeju zaupal nalogo stvaritve človeka in ta je kvest opravil tako, da nas je naredil iz blata po podobi bogov. Nato je Prometej na skrivaj človeštvu poklonil ogenj, zaradi česar ga je Zevs za kazen priklenil na goro. Tam mu je orel vsak dan izkljuval znova zrasla jetra, dokler ga ni na kraju osvobodil junak Heraklej.

No, pokora ni tako važna kot ogenj, ki simbolizira znanje. Prav zaradi slednjega naj bi človeška vrsta tako napredovala, da lahko v tem filmu pozno v 21. stoletju gre daleč v vesolje iskat svoje začetke. Svojega stvarnika. Kako se kliče plovilo, na katerega se odprava vkrca? Jasno. Prometheus.

LV-426 ali LV-223?

Dasiravno je Prometej umeščen v svet alienov iz istoimenske serije, ki jo je isti režiser spočel leta 1979, ne pričakuj, da bodo naokoli skakale ikonične kislinske žverce z iztegljivo notranjo čeljustjo, ki so nastale v glavi švicarskega umetnika H. R. Gigerja. Če bi jih rad podoživel, si omisli režiserske HD-izdaje dosedanjih štirih izdelkov ali preberi vedež v Jokerju 200, kajti tu dotičnih zverin skorajda ni.

To pa ni edini element, ki se ne sklada z brzinskim opisom 'preddel Aliena', saj je film včasih prav bizarna mešanica iztočnic od prej in novih niti, ki se vzamejo od nikoder. Kakor je studio Fox razkril v predfilmih, je luč usmerjena v ljudem podobno življenjsko vrsto iz globin univerzuma, ki je odgovorna za življenje na Zemlji. Izhodišče za to idejo je bil 'space jockey', skrivnostno mrtvo bitje, ki ga je posadka tovorne ladje Nostromo našla v velikanski ladji, od koder je v enici prinesla kultno pošast.

Toda čeprav Prometej streže z občutkom in detajli, ki so znani ljubiteljem izvirnega Osmega potnika, se poda v svojo smer. Ta dvojnost je tako močna, da bo marsikateri ljubitelj Alienov zmeden. Kvarniški primer: film na planet oziroma luno, kjer pristane Prometheus, postavi razbitino 'inženirske' ladje in pilota v stolu, kar je navidez ujemajoča vez z Alienom 1. Vendar to baje ni niti ista ladja, niti svet, saj je oznaka slednjega druga, LV-223 namesto 426.

Mislim, da so se scenaristi ušteli v želji po stvaritvi nove začetne točke, ki sedaj pušča odprta vprašanja za verjetna nadaljevanja. Tisti, ki s franšizo dihamo, se lahko ob vpeljevanju novega kanona upravičeno počutimo zmedene, celo opeharjene. Takisto bi se morali ustvarjalci bolj posvetiti notranji logiki filma, kajti nekatere rešitve so po holivudsko skregane z zdravo pametjo in kazijo siceršnjo sporočilnost.

Zibelka umretja

Kljub temu pa nikakor nisem bil razočaran, kajti videl sem tako obrtniški kot navdihnjen izdelek. Ta dvojnost je vidna že v sami zasnovi izleta na tuj svet, kamor med drugim rajžajo verna znanstvenica Elizabeth (Noomi Rapace), njen ateistični partner Charlie (Logan Marshall-Green), mrzlokrvna kapitanka Meredith (Charlize Theron) in stoični android David (Michael Fassbender). Klavstrofobične grozljivosti s konca sedemdesetih ni, tako kot ne nažigaškega akcionerja tipa Aliens. Film je mešanica srha in teka, tihih pogovorov in bolečinskih vreščanj, usod svetov in posameznikov ter zaljubljenih nasmehov, ostudnih pošasti pa je za vzorec.

Izdelava je privzeto na fantastično visoki ravni. Scott je mojster svojega posla, ki ob udarni glasbi in igralcih, ki dajo vse od sebe, poskrbi za perfekten tempo ter dihjemajoče prizore. Ladja Prometheus, tujska tehnologija, življenjske oblike, narava – vse to je čudovito in izrezbarjeno, Zunanje prizore so snemali na Islandiji, kjer je besneča okolica ustvarila vtis izvenzemeljskosti, notranje pa so zabeležili na 160 metrov dolgem odru v studijih Pinewood, kjer so v dvaindvajsetih tednih zgradili celotno alienško špiljo ter plovilo, saj režiser ni maral za snemanje pred zeleno zaveso. Ne najbolj navdušujoč je le blagi stereoskopski učinek, kar je hecno, saj so vse posneli s 3D-kamerami. Če boš šel gledat 2D-inačico, ne boš dosti zamudil.

Toda kot je bil Alien za svoj čas vizualna poslastica, ki je skrivala drzne krovne ideje, je Prometej mnogo več od golega spektakla. To je film, ki se ubada s težkimi, zahtevnimi temami, od spraševanja o obstoju Boga in odnosa med njim ter njegovimi kreacijami do nadaljnje kre-









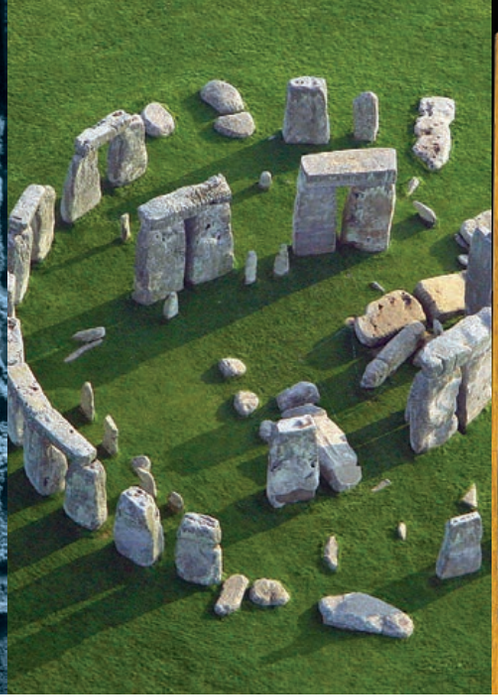
Od vrha navzdol vidiš moštvo znanstveniških raziskovalcev, ki s sabo presenetljivo nimajo oborožencev. Bržda Scott ni hotel, da bi Prometheus postal Aliens – ali da bi kdo ubil Boga, heh. Na tretji sliki sta kapitan in Charlize kot dominatrix, spodaj pa odlični Fassbender kot blatni človek brez ognja – android.

pitve idej iz Alienov. Tam so bili monstrumi nebrzdana sila, ki je opozarjala, da se ne gre igrati z naravo, ker smo premajhni in preveč omejeni. Izkoriščevalska narava človeka in kapitalizma, kar simbolizira korporacija Weyland, je naletela na nekaj, kar se ni zmenilo za profit. Alieni nas niso toliko svarili pred vsemirskimi zobatci kot pred samimi sabo. Prometej to ost obdrži, a ji doda še eno: zmotljiv in pohlepen ni le človek, marveč tudi njegov Stvarnik. Omejenost rodi zgolj omejene, specializirane reči. Specializirane za smrt.





Kaj vidite na zgornji fotografiji? Gre za podobo vesoljčka in njegovega frčoplana? Ali samo za portret faraona in naključni hieroglif? Je fotografija prava ali ponarejena? Velikokrat je na žalost tako, da ljudje vidijo tisto, kar želijo videti in ne nujno tisto, kar je objektivna resnica. Zgodovina je bila v preteklosti sicer res mnogokrat potvorjena in prirejena, a vsaki neumnosti vseeno ne kaže verjeti.



So druidom pri vleki kamne za Stonehenge pomagali vesoljci? Arheologi so izvedli poskuse in dokazali, da so lahko ljudje s takratno tehnologijo premikali do 40 ton težke kamne na dolge razdalje. Vsaj oni niso pozabili na zmoto srednjeveških prebivalcev Grčije, ki so ob pogledu na mogočne zidove mikenskih mest 'ugotovili', da so jih nedvomno zgradili velikani kiklopi.



Pokrov sarkofaga majevskega vladarja Pakala Velikega iz 7. stoletja je eden kronskih dokazov zagovornikov teorije starodavnih vesoljcev, saj naj bi prikazoval, kako se astronavt vozi v čisto pravi raketi. Strokovnjaki pa pravijo, da ikonografija in spremni tekst pričajo o tem, da sta na pokrovu upodobljena sam vladar in drevo življenja iz majevske mitologije.

Bogovi obiskovalci iz vesolja

Veliki znanstveniki, razsvetljeni bogoslovci in čisto navadni Jožeti si v trenutkih filozofskega navdiha postavljamo največja vprašanja: kako smo ljudje nastali in kaj počnemo na tej modri krogli v neuglednem predmestju Rimske ceste? Nekateri v iskanju odgovorov nagovarjajo Boga, drugi analizirajo zakone narave, spet tretji razvijajo svoje, mnogokrat nenavadne teorije. Šerlok se v iskanju daljnih prednikov pridruži slednjim, ki zrejo med zvezde in drezajo v dvojno vijačnico svojega DNKja. Morda pa kje tam tičijo skrivnostni začetki človeštva?

Od tedaj, ko je vse življenje v enocelični obliki plavalo v pražupci, do visokotehnološke sedanjosti so se stvari tako zelo spremenile, da nekateri tega fenomena enostavno ne morejo pripisati materi naravi. Z dokazi podprta teorija evolucije bradatega strica Darwina se jim zdi nepopolna ali celo napačna. A to niso le goreči TV-pridigarji iz južnih držav ZDA, temveč ohlapno povezana skupina piscev in raziskovalcev, ki enako neugnano zagovarjajo svojo različico človeškega razvoja, imenovano teorija starodavnih vesoljcev oziroma astronavtov. Njeni zagovorniki so prepričani, da so nas nekoč v prazgodovini z obiskom počastila bitja iz drugih kotičkov vesolja in pomagala naši vrsti, da je postala to, kar je danes – najbolj brihtna in razvita oblika življenja na Zemlji.

KDO SO BILI NAŠI BOGOVI?

Ta teorija ima več različic. Po nekaterih so nas vesoljci ustvarili z genskim igračkanjem ali se onegavili s pripadnicami prednikov homo sapiensa, s čimer so ustvarili hibridno vrsto – nas. Spet druge govorijo o tem, da naj bi pračlovečnjakom, ki so znali le z gorjačami butati po živalih in beticah drug drugega, vesoljski gostje predstavili nove tehnologije in kulturo ter jim nasploh pomagali, da so postali civilizirani. Zgodnji ljudje so te mnogo bolj razvite obiskovalce od 'tam zgoraj' začeli častiti kot bogove in tako naj bi nastale velike svetovne religije. So bili hindujski bogovi, judovski Jahve, krščanski Jezus ter Zevs in njegovi kolegi iz grškega Panteona res vesoljci ali njihovi potomci, ki so skozi zgodovino usmerjali pot človeštva? Nekako tako trdi teorija starodavnih astronavtov.

Morda na prvi pogled vse skupaj izpade kot scenarij za Dosjeje X ali holivudski spektakel, kakršen je sveži Prometej Ridleyja Scotta. A zagovorniki pravijo, da je dokaze za njihovo razlago zgodovine moč najti v spomenikih, besedilih in risarijah starih ljudstev z vsega sveta. Stonehenge v Veliki Britaniji, piramide v Gizi in tiste velikanske mrke kamnite face z Velikonočnih otokov naj bi postavili prav zvezdni prišleki. Ali pa so pri tem s svojimi naprednimi stroji ljudem vsaj veliko pomagali. O teh dobrodušnih vesoljcih je po mnenju nekaterih mogoče veliko izvedeti tudi v Bibliji, starih indijskih besedilih in sumerskih napisih. Če le dovolj dobro pogledaš in ne pustiš, da te preveč 'zavajajo' tradicionalne interpretacije teh tekstov.

Pa imajo vse te zgornje 'naj bi' trditve zagovornikov teorije obiskovalcev iz vesolja kakšno težo? Stojijo za njo dokazi? Poglejmo.



Največ črt v perujski puščavi Nazca predstavlja geometrijske like. Veliko bolj zanimive pa so tiste v oblikah živali in ljudi. Ker gre za ogromne peščene slike, nekateri menijo, da gre za jasno vidne pristajalne steze za obiskovalce iz vsemirja. Arheologi pa trdijo, da gre za ritualne poti, namenjene verskim obredom, ki se jih čisto lepo vidi že z okoliških hribov.



Danes 77-letni Erich von Däniken je eden najvidnejših in uspešnih zagovornikov teorije starodavnih vesoljcev. O tej temi je napisal 26 knjig, ki so jih prevedli v 32 jezikov, prodali pa so jih v več kot 60 milijonih izvodov. Ekscentrični možakar je bil menda večkrat na sodišču zaradi utaj in prevar, kar ne pripomore njegovemu že tako slabemu slovesu v resnih akademskih krogih.



Kamniti kipi, ki z Velikonočnega otoka skrivnostno zrejo nekam čez obzorje, so vedno burili človeško domišljijo. Uradna zgodovina pravi, da ji niso postavili vesoljci, temveč polinezijski naseljenci med 10. in 15. stoletjem. Postavljanje skoraj devetsto kipov je zahtevalo ogromno lesa, kar je pripeljalo do opustošenja otoka. Ta zaradi erozije naposled ni bil več primeren za naselitev.

SKRIVNOSTI PRETEKLOSTI

"Le nekaj nas dela na moji teoriji in to je kot vojna, v kateri moramo zmagati," je neusmiljeni boj z uveljavljenimi zgodovinskimi in znanstvenimi dognanji že leta 1974 v intervjuju za Playboy napovedal Švicar Erich von Däniken, najbolj razvpiti teoretik starodavnih vesoljcev. Toda ideja, da so človeštvo v preteklosti obiskali E.T.ji, ni zrasla na njegovem zelniku. Prvič se je stik med ljudmi in prišleki iz vesolja pojavil v zgodnjih znanstvenofantastičnih zgodbah konec 19. stoletja. Znanost je to teorijo začela previdno obravnavati šele leta 1954, ko jo je na dan privlekel britanski novinar in amaterski zgodovinar Harold T. Wilkins. V šestdesetih letih prejšnjega stoletja, ko je družbo prevevala svobodomiselnost zapušenih hipijevskih otrok cvetja, so se nekateri znanstveniki hipoteze o prazgodovinskem obisku vesoljcev začeli lotevati resneje.

Tukaj je na sceno stopil Erich von Däniken, ki je leta 1968 izdal knjigo Kočije bogov – nerazrešene skrivnosti preteklosti. Z njo je postavil osnove vsega, kar se je v štiridesetih letih razbohotilo v današnjo vseobsegajočo teorijo starodavnih vesoljcev. V knjigi je popisal mnoge primere ancientnih zgradb in predmetov, ki po njegovi razlagi niso mogle nastati takrat, ko naj bi, saj ljudje za to niso imeli znanja in tehnologije. Kako so Egipčani zgradili velikanske piramide in sfingo v času, ko je večina ljudi po svetu prebivala v jamah? Kako je mogoče, da zemljevid turškega kartografa Pirija Reisa iz zgodnjega 16. stoletja prikazuje Zemljo, kot jo je moč videti iz vesolja? Zakaj so v perujski puščavi Nazca v pesek zarisane starodavne več sto metrov velike podobe živali in ljudi ter dolge črte, ki so podobne pristajalnim stezam? Erich von Däniken je imel za to en sam odgovor: vse to je maslo obiskovalcev iz vesolja.

SODOMA KOT STARODAVNA HIROŠIMA

Marsikatere zanimive podrobnosti, ki naj bi podpirale njegovo teorijo, je Däniken našel v starodavnih verskih knjigah, kjer se pogosto pojavljajo opisi zvezdnih obiskovalcev in njihovih letečih vozil. *"Ogledoval sem si živa bitja: glej, kolo je bilo na tleh poleg živih bitij s štirimi obrazi ... Kadar so se premikala, so se mogla premikati v vse štiri smeri in med premikanjem niso spreminjala smeri ... Kadar so živa bitja hodila, so se premikala tudi kolesa poleg njih, in kadar so se bitja vzdignila s tal, so se vzdignila tudi kolesa,"* je v Stari zavezi opisano Ezekielovo videnje Božjega veličastva. Iz teh besed je Däniken razbral opis srečanja preroka z neznanim letečim predmetom, ki ga Ezekiel ni znal orisati drugače kot z izrazi, ki jih je poznal. Med 'vesoljskimi' interpretacijami Biblije so tudi Mojzesova skrinja zaveze, ki naj bi bila naprava za komuniciranje z raso z drugega planeta, ter božje uničenje Sodome, katerega opis Dänikena spominja na napad tujcev z jedrskim orožjem.

Z zgodbami o letečih mašincah ne skopari niti eden najbolj znanih sanskrtskih epov Ramajana, ki je nastal v 5. ali 4. stoletju pred našim štetjem. V knjigi Kočije bogov avtor navaja spodnje vrstice, ki so ga prepričale, da so se v tistih časih po nebu Indije podili NLPji: *"Urno skozi zrak, kot je Rama izbral / je čudežni voz iz zemlje vstal. Z labodi in srebrnimi krili okrašen / je skozi oblake svoj kraljevi tovor ponesel."*



Japonska figura, ki je nastala med 1000 do 400 leti pred našim štetjem. Teoretiki 'vesoljske zarote' so prepričani, da predstavlja astronavta v skafandru z drugega planeta. Kipci so bili po mnenju zgodovinarjev namenjeni verskim obredom.



V starodavnem egiptovskem templju v Abidosu so našli te hieroglife, ki nadvse spominjajo na helikopter, letalo in podmornico. So bili na delu vesoljci, ki so taistim Egipčanom pomagali postaviti piramide? Arheologi razlagajo, da gre pravzaprav za 'tipkarsko napako' piscev hieroglifov. Ti so namreč pogosto klesali nove sličice kar čez stare, da bi ugodili željam najnovejšega faraona. Stari ter novi hieroglif sta se večkrat prekrivala in dala te čudne oblike, ki so skozi sodobne oči podobne naši napredni tehnologiji.



Takole nekako naj bi izgledali mitološki sumerski bogovi Anunnaki, ki so k nam domnevno prišli z dvanajstega planeta našega osončja iskat poceni surovine in delavce, ki bi garaške rudarske posle opravljali namesto njih. Krila in ptičji obraz Anunnakijev so za zagovornike ancientnih alienov indic, da so lahko leteli in da so prišli iz vesolja.



Najdlje med vsemi popkulturnimi izdelki je na seznamu teorije obiska pravesoljcev visela serija Dosjeji X. V njej sta Mulder in Scullyjeva ter kasneje njune zamenjave od leta 1993 do 2002 male zelene preganjala po vsem svetu, se soočila s hibridi in večkrat našla dokaze za prihod vsemircev v preteklosti. Žal le na TV-zaslonih. Ali na srečo.



Pripadniki nekaterih ljudstev so svojim otrokom umetno podaljševali lobanje. Däniken in njegovi pristaši pravijo, da zato, da bi bili bolj podobni bogovom oziroma vesoljcem. Nekateri od njih naj bi bili celo hibridi med človekom in tujsko vrsto, na primer Zvezdni otrok na fotografiji. No, dohtarji pravijo, da gre le za redko deformacijo lobanje.

Hmm, res sumljivo spominja na vzlet letala ali rakete – če ste seveda pripravljeni sprejeti, da gre za dobesedni opis dogajanja in da je avtor staro besedilo korektno prevedel.

Kot dokaz, kako manj razvita ljudstva dojemajo tehnološko naprednejše prišleke, Däniken navaja fenomen tako imenovanih 'tovornih kultov'. Med drugo svetovno vojno in po njej se je denimo zgodilo, da so primitivna plemena na otokih v Južnem Pacifiku, ki prej niso imela stikov z ostalim svetom, japonske in ameriške vojake zamenjale za bogove. Soldate in njihove puške, naprave ter obleke – 'tovor' – so domorodci še dolgo po njihovem odhodu ob koncu vojne častili in izvajali verske rituale, da bi se 'bogovi' vrnili.

HITLER, BIGFOOT, PA ŠE ANGELINA JOLIE

No, švicarski očka ideje obiska prazgodovinskih vesoljcev ni edini, ki ima svoj pogled na zgodovino človeštva. Njegove ideje so drugi avtorji razširili, dopolnili in popeljali v čisto nove smeri.

Zecharia Sitchin je denimo na podlagi sumerskih in srednjevzhodnih najdišč, besedil in predmetov nateoretiziral, da so stari mezopotamski bogovi pravzaprav astronavti z 'dvanajstega planeta' Nibiru, ki naše Sonce obkroži enkrat na 3600 let. Teh petdeset vesoljskih bogov s skupnim imenom Anunnaki naj bi na zemljo prišlo pred štiristo tisočletji, da bi nabirali rudo za potrebe na Nibiruju. Ker so bili malce leni, pa so se odločili gensko zmiksati delovno silo in tako smo nastali ljudje. Sitchin še trdi, da so pred 12.000 leti po katastrofalnem koncu zadnje ledene dobe Anunnaki vse skupaj pustili in se vrnili na domači planet, človeštvo pa je dobilo možnost, da si končno vlada samo. Luštna pripovedka, a kaj, ko so sodobni arheologi in strokovnjaki za sumerski jezik povedali, da si je frajer preprosto izmislil vso sumersko mitologijo in da citirana besedila sploh ne obstajajo. Oddelek za orientalske študije oxfordske univerze je na splet dal v angleščino prevedeno bazo sumerske književnosti, kjer lahko vsakdo preveri, kaj je res in kaj klobasa.



Avtorji serije South Park so ideje o antičnih vesoljcih, ki naj bi bili obenem bogovi različnih svetovnih religij, na svoj način že vključili v slavno animiranko. Verski voditelji, ki so najboljši prijatelji, redno sestankujejo na svoji vesoljski ladji.

S tezo starodavnih alienov se sicer niso ukvarjali le šarlatani, saj sta zgodovinski kontakt z bitji z drugih planetov kot eno od možnosti v svoji knjigi ponudila astrofizik I. S. Shklovski in pokojni zvezdniški astronom Carl Sagan. A takoj sta poudarila, da gre za domneve, medtem ko je Sagan pozneje izjavil, da je mogoče legende in besedila, ki govorijo v prid vesoljskih obiskov, z lahkoto razložiti z uveljavljenimi dognanji znanosti. Verjetno se je hotel na tak način umakniti od bolj ekstremističnih teoretikov starodavnih astronavtov, ki so silili v vedno bolj bizarne sfere.

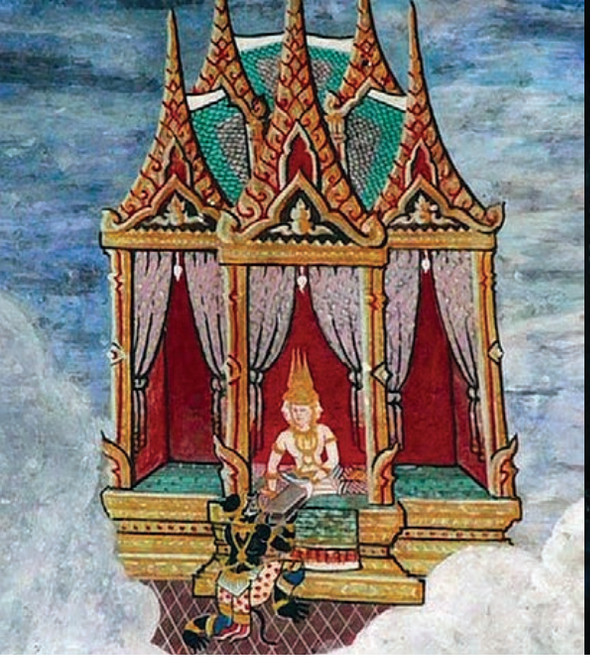
Danes te res že za lase privlečene zgodbice o vmešavanju vesoljčkov v zgodovino človeštva predstavlja Giorgio Tsoukalos v TV-seriji Ancient Aliens. Tam z vedno bolj divjimi špekulacijami izvaja miselne masturbacije, ki si večinoma zaslužijo samo posmeh. Po njegovih besedah so starodavni astronavti iz vesolja v 15. stoletju dali navodila Ivani Orleanski, kako pregnati Angleže iz Francije. Kasneje naj bi 'marsovčki' delili svojo modrost z ustanovitvenimi očeti Združenih držav Amerike in še posebej radi obiskovali Georga Washingtona. Seveda je vesoljsko tehnologijo po navedbah serije Ancient Aliens uporabljal Hitler, Velika noga pa 'bi lahko bil' potomec neke vesoljske življenjske vrste ali rezultat njenega eksperimenta. Potem so tu podvodne baze izvenzemeljskih bitij v svetovnih oceanih in povezave z Atlantido, Bermudski trikotnik pa 'naj bi bil' časovno-prostorski portal v stilu Zvezdnih vrat. In vsi tisti antični grški bogovi, ki so se tako radi vmešavali v življenja vernikov? Vsi po vrsti vsemirci, njihova baza na vrhu gore Olimp pa je bil velikanski leteči krožnik, ki se je vsake toliko odpravil na izlet po črnini. Zevs kot fukotožni kapitan medzvezdne križarke in Afrodita kot vesoljska razdajalka ljubezni? Holivudarji, pokličite Georga Clooneyja in Angelino Jolie, scenarij za uspešnico se vam piše kar sam!

OD PANSPERMIJE DO PEKLA NA VENERI

Razni kvaziznanstveni klovni, ki se radi kažejo na televiziji, delajo svoji ljubi teoriji več škode kot koristi. Vsaj tam, kjer znanost ugank še ni dokončno razvozlala in bi lahko ponudila odgovore na res pomembna vprašanja. Angleški molekularni biolog Francis Crick, ki je leta 1953 s kolegom odkril dvojno vijačnico DNK in za to dobil Nobelovo nagrado, je denimo prisegal na teorijo, ki jo je poimenoval panspermija. Menil je, da so morda življenje na Zemljo res 'zasadili' vesoljci, bržda v obliki preprostih alg, ki so jih poslali na primerne planete, da razširijo življenje. Podobno razmišljanje je v pretres kolegom ponudil profesor astronomije Thomas Gold, avtor 'smetarske teorije', po kateri bi se življenje na Zemlji lahko razširilo iz kupa



Giorgio A. Tsoukalos je najbolj prepoznavni obraz nove generacije zagovornikov starih alienov. Njegove čudne razlage o tem, kje vse so imeli v človeški zgodovini prste vmes vesoljčki, so mu prislužile status internetnega mema. Njegov odgovor na katerokoli vprašanje je "Za tem stojijo alieni!" Model je hkrati producent serije Ancient Aliens na History Channelu, ki jo snema produkcijsko podjetje z imenom – pazi to – Prometheus Entertainment.



Hindujski verski teksti so polni omemb letečih vozil, v katerih so se prevažali bogovi. Če ta sveta besedila beremo dobesedno, je po mnenju zagovornikov teorije obiskovalcev iz vesolja kristalno jasno, da so bili ti bogovi v po zraku frčečih 'kočijah' vesoljci, ki so se na tak način postavljali pred neuko rajo.



Zadnji med holivudskimi filmskimi projekti, ki je nedvomno navdih našel pri ideji, da so življenje na Zemljo zasadila bitja z drugih planetov, je Prometej Ridleyja Scotta. Predzgodba Osmega potnika najprej lepo nastavi iztočnice za premislek o izvoru človeštva, nakar film malo pobezlja in ne pride do kakega konkretnega zaključka.



Eno najstarejših upodobitev 'vesoljcev' si je po mnenju privržencev takih teorij mogoče ogledati v italijanski alpski dolini Val Camonici. Tam deset tisoč let stare rezbarije ljudstva Camunni prikazujejo mnoge prizore iz njihovega življenja in med njimi je nekaj podob, ki so podobne sodobnim astronavtom v skafandru.

odpadnih materialov, ki jih je dolgo nazaj na naš planet odvrgla razvitejša civilizacija.

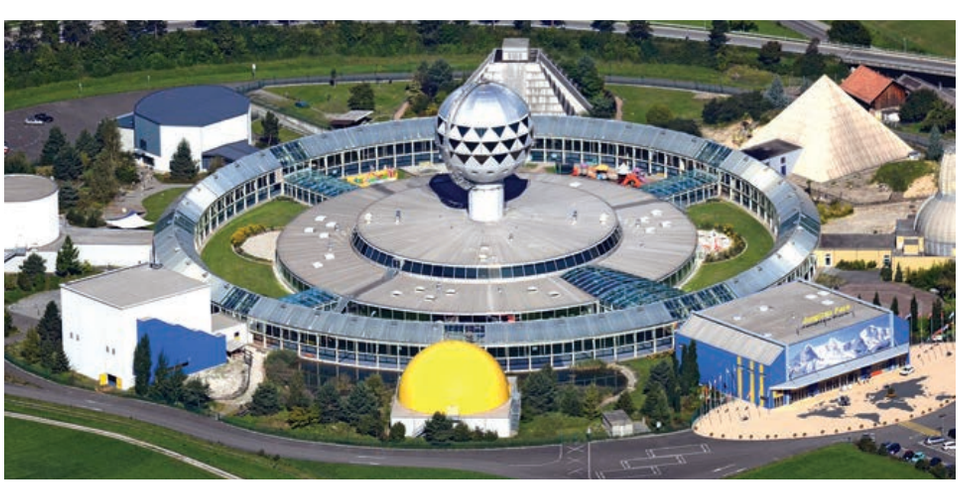
Razni vidiki teorije starodavnih astronavtov so našli pot v novejše religije, ki tako stare verske knjige kot sodobna razodetja pripisujejo vesoljcem. Zato jih uvrščajo pod skupno ime 'NLP-religije'. Med njimi je najbolj znana scientologija, sledijo ji raeljansko gibanje, Narod islama in teozofija. Sociologi in psihologi so med njimi našli podobnosti, ki pričajo o tem, da so vse zavedno ali nezavedno črpale iz bogatega opusa znanstvene fantastike.

Tudi krščanstvo je dobilo 'vesoljske' različice. Marc Dem meni, da je človeštvo pot začelo na drugem planetu in da je Bog vesoljec, prezbiterjanski duhovnik Barry Downing je leta 1968 v knjigi za vesoljca razglasil Jezusa, naš stari prijatelj Erich Von Däniken pa prodaja idejo, da je koncept pekla nastal takrat, ko so vesoljci pokazali fotografije vročega Venerinega površja praljudem. Taka nesmiselna izvajanja se že zdijo odkrita posmehovanja znanstvenemu in teološkemu raziskovanju izvora človeka.

DÄNIKENOVI 'DRAMATURŠKI EFEKTI'

Ker po kratkem obdobju v šestdesetih znanstveniki niso našli oprijemljivih dokazov, ki bi potrjevali resničnost teorije, so starodavni vesoljci večinoma pristali v popularni kulturi – filmih, stripih in na televiziji. Danes je na Wikipediji ob geslu 'starodavni astronavti' zapisano 'psevdoznanstveni koncept', kar pomeni, da bi nekdo zelo rad z znanstvenim tičem opletal po koprivah, a se mu učenjaki z uglednih univerz smejijo.

Zakaj je teorija o prazgodovinskih obiskih iz vesolja torej vedno bolj priljubljena in razširjena? Profesor zgodovine in pisec knjige o psevdozgodovini Ronald H. Fritze meni, da se v ZDA in po svetu enostavno vsake toliko pojavi večje zanimanje za alternativne različice zgodovine. *"V popularni kulturi s kratkim spominom in nenasitnim apetitom se vesoljci, piramide in izgubljene civilizacije reciklirajo podobno kot modni trendi."*



Erich von Däniken je v svojih zgodovinskih zgodbah o starodavnih vesoljcih našel navdih celo za zabaviščni park, ki ga krasi 41 metrov visoka osrednja krogla. Jungfrau Park stoji v bližini švicarskega mesta Interlaken, v vsakem od njegovih sedmih pavilijonov pa se lahko poučite o eni od 'velikih skrivnosti' sveta: črtah v Nazci, Stonehengu, piramidah v Gizi, letečih vozilih v hindujskih besedilih, majevskem koledarju in podobnih psevdoznanstvenih teorijah, iz katerih je Däniken naredil uspešno kariero. Leta 2003 odprti park so tri leta kasneje zaradi finančnih težav zaprli, od 2009 pa ga vsaj poleti redno odprejo za obiskovalce.

Kaj pa vsi tisti dokazi, s katerimi že štiri desetletja maha Erich von Däniken in zaradi katerih so njegove knjige uspešnice po vsem svetu? Njegovih trditev se je leta 2004 v reviji Sceptic lotil Jason Colavito in ugotovil, da je Däniken veliko pokradel iz francoske okultistične knjige Le Matin des Magiciens. Ta pa je vsebino črpala iz kratkih zgodb kultnega ameriškega pisatelja H. P. Lovecrafta The Call of Cthulhu in At the Mountains of Madness. Gre torej za fikcijo, domišljijo? V tistem na začetku članka omenjenem intervjuju iz Playboya je Erich von Däniken na vrtajoča vprašanja tečnega novinarja izdahnil: "*V nemščini rečemo, da lahko pisatelj, če ne piše čisto znanstvenega dela, uporabi nekaj 'dramaturgisch Effekte', dramaturških posebnih učinkov. In to sem storil."* Ups, pa je šla kredibilnost po zlu.

BRITJE STARODAVNIH ASTRONAVTOV

Ockhamova britev, raziskovalno načelo, po katerem se najenostavnejša rešitev običajno izkaže za pravilno, bi lahko teorijo starodavnih vesoljcev dolgo brila, na koncu pa od nje ne bi ostalo skoraj nič. Dokazi zanjo so pičli in slabo povezani, vse njene trditve pa lahko prava znanost ovrže mimogrede. A tako ostaja za marsikoga veliko bolj grozljiva možnost: da smo v brezmejni črnini vsemirja čisto sami, da ni ne teh ali onih bogov, ne 'vrtnarskih' vesoljcev in da le na nas sloni prihodnost življenja v vesolju. Ta odgovornost bi bila za človeštvo veliko breme in bi v velikem preobratu prav nas postavila v vlogo vesoljcev, ki 'oplajajo' vsemirje.

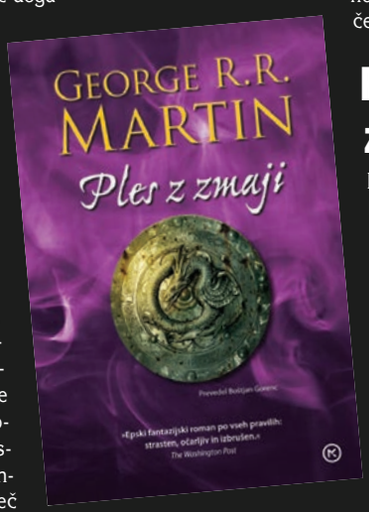
Če pa se slučajno jutri na nebu prikažejo veliki leteči krožniki in bodo morali znanstveniki z dolgimi nosovi priznati poraz teoretikom starodavnih astronavtov, bo to največja prelomnica v zgodovini človeštva in pred nami se bodo odprle nove dileme. Naj vesoljske brate sprejmemo z odprtimi rokami? So nam prišli pomagat in razkrit velike skrivnosti univerzuma ali pa so se pomujali le zato, da nas pregazijo kot mravljice oziroma da se za nadaljevanje svoje vrste pozabavajo z našimi ženskami? In seveda se tedaj odpre ključno vprašanje, na katerega ne odgovori niti njihov morebitni prihod: če so oni ustvarili nas, kdo je ustvaril njih?

PRITLIKAVCI, PIČKE IN PRAŠIČI

Sneti se v petem delu knjižne serije Pesem ledu in ognja pisatelja Georga R. R. Martina znova zapodi v več kot tisoč strani dvornih spletk, krvavih obračunov, visokih zametov in dobro pečenih herojev. V slovenščini so spletke in spletične celo še bolj gajstne in žmohtne kot v izvirniku.

Si zgrožen nad naslovom članka? Potem nikarte brati Plesa, niti prejšnjih štirih delov! V teh bukvah za odraslo publiko je še vse kaj hujšega od prostaških besed, s katerimi ne štedijo ne raja, ne velikaši. Saga o fantazijskem svetu, v katerem velika celina Zahodnje predstavlja srednjeveško Evropo z Anglijo in Francijo, obdajajo pa jo miniaturne inačice drugih držav in kontinentov – z Atlantido vred! –, je namreč brez milosti.

Kot so lahko neberoči videli v prvi sezoni televizijske serije Igra prestolov, se je že začela tako. S smrtjo lika, ki bi bil zlahka stalni nosilec dogajanja, in nadnaravno nevarnostjo za velikanskim zidom na severu. V naslednjih dveh delih, Spopadu kraljev in Vihri mečev, so prišli boji pretendentov za izpraznjeni prestol, kjer ni manjkalo bodal v hrbtih, epskih bitk in osebnih ter družinskih tragedij. Kot je nekdaj Rim gorel in senat razpravljal, je bilo Zahodnje v skrbeh za svoje miniaturne interese, gluho za naraščajočo pretnjo zime in tistega, kar je v njej. Četrta knjiga, Vranja gostija, se je še izdatneje spustila v temo in norost, pri čemer pa ji je uspelo ostati izven okvirov tolkienske fantastike. Vse epizode se namreč držijo precej realistične, mestoma historične vsebine, zabeljene z ravno toliko vznemirljive akcije, veličastja in magije, da je zagotovljena široka privlačnost.



Tudi zato je Pesem uspešna, saj se zgolj v angleščini suče okrog 16 milijonov izvodov, pri nas pa so prve štiri knjige izšle v skupni nakladi 25.000 kosov. Večino so jih prodali, kar je za tukašnje razmere, ko knjige izhajajo v nakladah po dvesto do petsto kosov, bajno. Martinovi bralci pač spadajo med bolj požrtvovalne, kot je bilo videti po gneči okrog avtorja Georga R. R. Martina, ko je lani obiskal Slovenijo (Joker 216).

Kam gredo cipe?

Ples z zmaji je podaljšana druga polovica Vranje gostije s tistimi liki, ki jih Martin še ni obglavil, plus par novimi. Daenerys se trudi obdržati mesto in brzdati rastoče predimenzionirane kuščarje, vsakogaršnji priljubljeni midžet Tyrion beži iz Kraljevega pristanka, Jon Sneg pa skuša pri Zidu krmariti med potrebami Straže, divježev in kralja brez krone. Ti liki poleg še nekaterih drugih zavzamejo večino romana, ki se šele na koncu pomakne naprej od Gostije ... in ne prinese ne poštenega razpleta, ne uničujočih zmajev. Figure so razpostavljene tako, da se lahko v naslednji knjigi, Winds of Winter, na katero naj ne bi več čakali prav dolgo in nas bo popeljala še dlje na sever, zgodi marsikaj. Zato gre za vmesni, razvijalno razlagalni del, ki se ne ubada toliko z Zahodnjim kot s suženjskimi deželami onkraj morja, o katerih prej nismo dosti vedeli. Kljub temu bi koristilo pogumnejše urednikovanje, saj tudi ob drugem branju (angleški izvirnik sem obdelal v Jokerju 217) menim, da bi lahko par ducatov strani porezali. In kaka ostudnost manj ne bi škodila. Če bi hotel priročnik o inkvizitorskem mučenju, bi šel ponj v knjižnico.

Proti soncu in zmajskim žrelom

Nikakor pa mi vnovična čitnja ni bila mučna. Čeprav ni takih presenečenj kot v začetnih delih, niti tako ubijalskih pasaž, kot je bila Rdeča poroka, povest teče lepo in zvečine vznemirljivo. Še več, v drugo sem začel ceniti subtilnejše vidike Martinovega pisateljevanja. Zlasti to, kako se njegovi liki razvijajo in rastejo. Tako kot je bila prej pretresljivo radikalna transformacija Jaimeja Lannisterja zaradi krutosti, ki se mu je bila pripetila, je tu zanimivo spremljati Tyriona, ki ne spomni kaj dosti na pametnjakoviča iz Pristanka, Aryo v novem poklicu, Jona Snega, ki mu ne diši politična funkcija, a dela enako kot oče, in Njuha, ubogega (iz)mučenca v Boltonovi ječi, ki celo bolje kot Cersei razodeva perverzijo Martinovega temačnega univerzuma.

Njuh je hkrati vstopna točka za pohvalo prevoda. Nalogo je zopet prevzel Boštjan 'Pižama' Gorenc, v Kekčevi in Jokerjevi dimenziji StricBedanc, ki se mu kilometrina vse bolj pozna. Ples zmajev je najbolj elegantno in samozavestno preveden del serije, s spretno izmišljenimi imeni ljudi, krajev in stvari ter modro vpleteno starokopitno slovenščino, ki knjigi daje še lepši zven kot ancientni izrazi originalu. Njuhove rime so prestavljene enostavno genialno! Humorni bradač glede svojega truda pravi: *"Ples z zmaji je bil z dvema milijonoma in četrt znakov moj najobsežnejši prevajalski projekt. Če bi bil to samostoječ roman, bi zanj bržda potreboval več kot sedem mesecev, a na srečo sem temelje in večino ogrodja Martinovega sveta zakoličil v prejšnjih prevodih. Od novih imen sem obilico časa posvetil Penny in Groatu, pritlikavcema, poimenovanima po najmanj vrednih kovancih, ki sta na koncu postala Belička in Vinar. Drugod so se mi imena kar sama utrnila v glavi že med branjem. Recimo Sorrows, ki so postale Žalobe, saj mi je tisti b v zadnjem zlogu tako lepo turobno zašpilil zvočno podobo besede kraja obupa. Pri nekaterih imenih sem se moral zaradi neobstoja dvopomenskosti v slovenščini odločati, da ohranim le eno semantično komponento izvirnika (na primer Brazen beasts, ki so postali Medeninaste zveri), kar je vselej dvorezen meč, a na koncu je vseeno treba zarezati v besedilo. Ter upati, da ne bo Martin v kaki od poznejših knjig razodel etimologije vzdevka in ga obrnil v drugo smer. To je v Plesu storil s Qarlom Devičnikom, za katerega se je izkazalo, da bi mu bolj prijal vzdevek Deva. Je pa tako dolg zalogaj zahteven tudi zaradi lovljenja konsistence, saj se občasno zgodi, da pozabiš, da si kako obstransko zadevo že bil prevedel in kanček drugače. Zato avam urednico Barbaro, ki je skupaj z lektorico Tatjano picajzlasto prečesavala prevod in lovila mojo površnost. Sploh v zadnjem mesecu pred oddajo, ko nam je tako kot Martinu skakala kuzla v rit."*



Takole so izvalitev zmajev na koncu prvenca upodobili tvorci nadaljevanke. Ne pričakuj pa, da so kuščarji v Plesu kaj več kot odljudni najstniki.



Georgu Martinu podatek, da Ples izide 21. junija v trdi vezavi za 40 evrov, bržda ne pomeni dosti. Se ne sekiramo, Winds of Winter naj spiše!



SLOVENIJA
V VAŠEM ŽEPU!

Prenesite brezplačno aplikacijo za **najdi.si zemljevid** za **iOS** in **Android**.

Aplikacija je dostopna v **Google Play**, **Apple App Store** ali s **QR kodo**.

najdi.si www.najdi.si

ISmedia, d.o.o., Cigaletova 15, 1000 Ljubljana



227	GLASBENI INTERVAL	ELEKTRODA V TRANZISTORJU	PROGRES	IGOR SAMOBOR	PEVEC PESTNER	JADRAN. OTOK	SIMBOL KRŠČANSTVA	ZVEZNA DRŽAVA V BRAZILIJI
STAREJŠA ČLANICA KLUBA								
SL. GLED. IGRALKA (OD 1901 DO 1967)								
SOHA, STATUA				GORA V KARAVANK. / DELO ENEGA DNE				
MED / SKUPEK, KOMPLEKS					PREMICA SOREDJA	ŽNIDARŠIČ ERIKA / TELOVADEC PEGAN		
▷							ČLAN OKTETA	GALIJ

avtor JANEZ KORENT	GOJITELJ ŽIVALI IN RASTLIN V AKVARIJU	DRUGAČNA OBLIKA, RAZLIČICA	OBLIKA STEBLA	MUHI PODOBNA ŽUŽELKA, BRENCELJ	GLAVNA REKA V POMURJU	OTTORINO RESPIGHI	OKROGLA ČEPICA	ZDRAVNIK ZA SRCE / ODISEJEVA DOMOVINA
CESTNO VOZILO								
VPLINJAČ								
LETOVIŠČE PRI POREČU						KONIČAST. BORIL. MEČ / TANEK TRAK LESA		
ANTON INGOLIČ			DAJATEV DRŽAVI / IGRALEC NEESON					
ZORANA ZEMLJA				SEDMA ČRKA GRŠKE ABECEDE	IT. PISEC SVEVO / USTNE GOBICE			
ŠPANSKI NOGOMETAŠ (ANDRES)								NEKD. AZIJ. DRŽAVA / ALBERTO TOMBA
MIRUJOČI DEL ELEK. STROJA							OŠABNEŽ	
RUSKO Ž. IME							FABRIKA	

LOVLJENJE RIB	NEGATIVNA ŠOLSKA OCENA / MERA ZA ZLATO / ROBERT REDFORD	PROSTOR ZA DRESIRANJE KONJ
NAŠ SKLADATELJ (VILKO)	VRSTA MARMELADE / NATRIJ	
SOPROGA SARKOZYJA / DALMATIN. ŠALJIVEC		TANTAL / RASTLIN. BODICA
	ŠVIC. UPR. ENOTA / NEKD. TUR. VELIKAŠ	
	NORV. PISEC MOEN / NICK NOLTE	
		KALCIJ

Dobitniki diaboličnih nagrad so:
Sašo Vidovič iz Ljubljane (D3), Miha Kotar iz Celja (D3), Tine Horvat iz Mengša (majica). Rešitev: *nebesa*

Izžrebana reševalca kražke, ki dobita lepi igrici:
Gašper Razgoršek iz Sl. Gradca (Burnout Paradise) in David Topalovič iz Fužin (Fight Night).

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo zaguljenega kviznika napiši v glasovnico, ki je po novem na naši spletni strani *joker.si*.

SONYJEV KVIZNIK

Sony spet časti špile, kar je ob njihovi cenovni postavki in nerazširjenosti varnostnih kopij pozdrava vredno. Resda se življenjska doba playstationa 3 počasi nagiba v jesen in bistro oko zaznava stagnacijo videza šilov. A v praksi tega ni čutiti. Sržigre ni v njeni lupini in playstation ima nemalo nadmočnih naslovov, še veliko pa jih je na letošnjem in prihodnjeletnem sporedu. Da se črne konzole ne splača kupiti, "ker je pred durmi naslednik", kot se govori po laičnih kuloarjih, je zato čisti nesmisel. Naprava je čudovit dodatek gospodinjstvu, ki ne zadovolji le skorjastega igričarja, marveč družino in še žlahto na obisku. No, bodi zdaj dovolj marketinškega leporečenja. Tukaj imamo pet špilov za peestrojko, med njimi Gran Turismo 5, Uncharted 3 in Resistance 3, ki jih kanimo pokloniti prav toliko srečnim izžrebancem. Le splošno razgledanost naj dotičniki najprvo dokažejo. Naloga je klasična: izmozgaj odgovore na pitalice, odveslaj na *joker.si*, tam klikni na glasovnico in sledi še kar jasnim navodilom. Enkrat do petega julijevca.



1. Sony je nanizal lepo številko bolj in manj poznanih blagovnih znamk. Katera od naštetih pa ni njihova?
a) walkman
b) memory stick
c) trinitron
č) ambilight

2. Eden od naštetih likov ne sodi v Uncharted?
a) Nathan Drake
b) Madison Paige
c) Victor Sullivan
č) Zoran Lazarević

3. Serija Uncharted je načeloma tozemska, a se vseeno spopademo s fantazijskimi bitji. S katerimi?
a) s pametnimi policaji
b) z gozdnimi škrati
c) z jetiji
d) s saskvači

4. AE86 je legendarni vsedirkaški in drifterski avto, ki mu ljubkovalno pravijo 'hachi roku', kar japonsko pomeni 8 6. Katera tovarna ga je izdelovala?
a) Toyota
b) Datsun
c) Nissan
č) Honda

5. Stereoskopija deluje na principu katerega pojava?
a) kavitacije
b) paralakse
c) ovulacije
č) hipotakse

6. Kolikšen je obseg običajnega dvoslojnega diska blu-ray?
a) 50 gigabajtov
b) dve pedi
c) slabih 38 centi
č) 113 cm^2 brez luknje

Marsovska apokalipsa

Junija 1997 so dobro špilavsko mašino tvorili pentium 200, 32 megabajtov pomnilnika, CD-ROM hitrosti 8x, soundblaster AWE64, 17-palčen zaslon, grafična naveza voodooja 3D in ploskovnega čipa, recimo Tsengovega ET6000, ter modem 56 K. Najbolj igrani špili pa so bili Red Alert, Grand Prix 2, Diablo, Duke Nukem 3D in Quake. LordFebo to ve, ker je tako prečital v Jokerju 43. (Kamor si je pred petnajstimi leti zabeležil.)



Kar precej hardverski smo bili tistega meseca, ko ploski zasloni še niso bili v akciji in ko smo se na splet priključevali ob spremljavi legendarnega 'spectrumovskega' piskanja. Sneti je tedi poročal o praktičnem izkazu dodatnih procesorskih ukazov MMX, UroŠ je udejanjil šest strani o monitorjih (napisal je toliko, da v članku ni bilo ene same slike), sam pa sem spisal nov prispevek v seriji nekam nesmiselnih člankov 'Fotr, posluš', v katerem sem pametoval o igričarskih konfiguracijah za različne globine žepov. Aja, skoraj bi pozabil na še en test: Quattro se je lotil pijač, primernih za ob računalnik. Najvišje se je seveda uvrstilo pivo, katerega pol litra v štacuni je stalo stotaka sitnih tolarjev. Staroslovenski novci, to so bili.

Uradno so tedaj najavili nove pustolovščine steroidnega mamojebca s pripono Forever. Kako vizionarsko od Broussarda, saj je skoraj toliko trajalo, da je po štirinajstih letih dejansko izšel. A v prvih izjavah so se 3DRealmovci pridušali, da jadrajo na krilih uspeha tretjega dela in da bo nadaljevanje s Quakovim pogonom nared ob letu osorej. Mnogo prej kot bolj napredni Prey, ki so ga razvijali pri taisti hiši in se ga je bilo nadejati leta 1999. No, ta je naposled izšel 2006. (Kaj George počne te dni. Igra Diabla 3!)
Neizobraženi najstnik morda ne ve, ampak multiplayer je pred petnajstimi leti že obstajal! Pri Jokerju smo se ga kar veliko šli, nosili mašine na kup ter se zajebavali s kabli, terminatorji in protokolom IPX. Smo se pa prav tako pričeli streljati, sabljati in zaletavati po spletu, čemur smo posvetili kar osem strani takratnega Jokerja. Kdo se spomni razporejanja ščitov in laseriranja živih nasprotnikov v X-Wing vs. Tie Fighterju, partij dopisnega Panzer Generala, napetih vojn v Command & Conquerju, kamperjev v Quaku in menjavanja predmetov v izvirnem Diablu, pri katerem sta šla igralca na nasprotni strani potoka ter tam odložila svoj del plena?!



● **Po Dukovem uspehu je izšlo precej iger z njegovim grafičnim srcem Build. Ena takih je bila rdeče cedeča streljačina Blood (85), katere bistvo je bilo najkrvavejše ugonabljanje pošasti. Zanimivost: večina tistikratnih streljank, vključno z Bloodom, Doomom in Dukom, je uporabljala Wolfensteinov princip iskanja treh raznobarvnih ključev na vsaki stopnji. Le kaj bi rekli, če bi se tega poslužil Crysis 3?**



● **X-COM: Apocalypse je bila tretja v seriji strateških pobijalk grdih nezemeljskih napadalcev. Za razliko od dvojke Terror from the Deep, ki je bila podobna enici, je Apokalipsa prizorišče s planeta prestavila v čudovito retrofuturistično mesto Mega Prime s kopico samosvojih frakcij. Izometrični moštveni boj je prvič spoznal realnočasovni način, a nas je večina še vedno raje uporabila starega poteznega.**



● **Wipeout 2097 (82): Snetež je še danes ljubitelj te serije futurističnih dirkaških iger, kjer s krilatim ZF-plovilom kot sneta sekira (besedna igra!) pičiš po hladnotehnoloških prizoriščih. 2097 je bil drugi del in njegova bistvena odlika je bila vpeljava oroužij. Z njimi si tekmecem odžiral ščite, da so naposled eksplodirali. Grafični učinek 'quake disruptorja', s katerim si povzročil potresni val, je bil za tisto dobo epski.**



● **Fliperji so bili njega dni samostojna zvrst in dolgo časa je med njimi kraljeval Pro Pinball založnika Empire. Kot smo zapisali, je bil kratkomalo popoln, tako v podobi in fiziki kot igralnosti. Njegova druga miza Timeshock (91) je prinesla še več pikslov in kroglic in piskanja. Takrat nam je to res dogajalo.**



● **Pred poldrugim desetletjem je bilo daljše obdobje osipa klasičnih frpjk. Zato smo bili še toliko bolj veseli Realms of Arkania: Shadows over Riva (72), tretjega dela kompleksnega igranja domišljijskih vlog iz nemškega sveta Das Schwarze Auge. Je bila pa zadeva zaradi staromodnosti le za najbolj okorele igralce.**



● **Extreme Assualt (86) ni bil zgolj odlična futuristična helikopterščina, marveč so nemški programerji iz skupine Blue Byte naredili tehnološko remek delo. Uspelo jim je sestaviti pogon, ki je brez 3D-pospeševalca prikazoval dobro in gladko visokorazločljivo podobo.**

Ples z zmaji

Varg je postal pod drevesom in napel nosnice, sivorjavo krzno so mu pegasto prekrivale sence. Vzdih borovega vetra mu je prinesel vonj po ljudeh, prevladujoč nad šibkejšimi vonjavami, ki so pripovedovale o lisicah in zajcih, tjulnjih in jelenih, celo volkovih. Varg je vedel, da so tudi to človeške vonjave; smrad starih kož, mrtev in kisel, skorajda utopljen pod krepkejšimi vonji dima in krvi in trohnenja. Samo ljudje so drugim zverem odirali kožo ter nosili njihovo krzno in dlake.

Volkovi se bojijo ljudi, vargi pa ne. Želodec sta mu stiskala sovraštvo in lakota. Globoko je zarenčal, pozval svojega enookega brata, svojo drobno pretkano sestro. Ko je drvel med drevesi, sta mu člana njegovega tropa sledila tesno za petami. Tudi onadva sta zavohala isto. Med tekom je videl tudi skozi njune oči in uzrl sebe spredaj. Dih tropa se je topel in bel kadil iz dolgih sivih čeljusti. Med šapami jim je zamrznil led, trd kakor kamen, toda lov se je začel, plen je bil pred njimi.

Osamljen človek je bil krhka stvarca. Velik in močan, z dobrimi, ostrimi očmi, vendar topih ušes in gluh za vonjave. Srnjad in vapitiji ter celo zajci so bili urnejši, medvedje in vepri srditejši v boju. Toda možje v tropih so bili nevarni. Ko so se volkovi približali plenu, je varg zaslišal cviljenje mladiča, lomljenje skorje snega prejšnje noči pod okornimi človeškimi šapami, šklopotanje trdih kož in dolgih sivih krempljev, ki so jih nosili ljudje.

Meči, je šepnil glas v njem, sulice.

Drevesom so pognali ledeni zobje, ki so renčali z golih rjavih vej. Enooki je šinil skozi podrast, da je sneg pršel na vse strani. Druga člana tropa sta mu sledila. Navkreber po griču in na drugi strani navzdol po pobočju, dokler se ni gozd pred njimi razprl in so ugledali ljudi. Ena je bila samica. V krzno zavita cula, ki jo je stiskala k sebi, je bila njen mladič. Pustite jo za konec, je šepnil glas, samca sta nevarna. Rjovela sta drug na drugega, kakor počno ljudje, toda varg je zavohal njuno grozo. Eden je imel lesen zob, visok kakor on sam. Zalučal ga je, toda roka se mu je tresla in zob je zajadral previsoko.

Nato je trop planil nadnje.

Njegov enooki brat je zbil lučalca zoba na hrbet v snežni zamet in mu iztrgal goltanec, ko se je ta upiral. Sestra je smuknila za drugega samca in ga napadla izza hrbta. Tako sta samica in mladič ostala njemu.

Tudi ona je imela zob, drobnega iz kosti, toda ko so se ji vargove čeljusti sklenile okoli noge, ga je izpustila. Ko je padla, je ovila obe roki okrog hrupnega mladiča. Pod kožuhi je bila samice sama kost in koža, toda seske je imela polne mleka. Najslajše meso je bilo na mladiču. Volk je prihranil najokusnejše dele za brata. Ko si je trop polnil želodce, se je zmrznjeni sneg vse naokrog kadavrov obarval rožnato in rdeče.

Lige proč, v kajži iz blata in protja z enim samim prostorom, slamnato streho, odprtino za dim ter podom iz zbite prsti, je Varamyr zadrgetal, zakašljal in si obliznil ustnice. Oči je imel rdeče, ustnice razpokane, grlo hrapavo in presušeno, toda med ječanjem nabreklega trebuha, ki je terjal hrano, mu je usta napolnil okus po krvi in tolščі. Otrokovo meso, je pomislil in se spomnil Bunke. Človeško meso. Je potonil tako globoko, da bo cedil sline za človeškim mesom? Skorajda je slišal Haggona, kako renči nanj. “Ljudje smejo jesti meso zveri in zveri meso ljudi, toda človek, ki je meso človeka, je gnusoba.”

Gnusoba. To je bila vsekdar Haggonova najljubša beseda. Gnusoba, gnusoba, gnusoba. Če si jedel človeško meso, si bil gnusoba, če si se kot volk paril z volkom, si bil gnusoba, toda največja gnusoba je bila zaseči telo drugega človeka. Haggon je bil šibak, bal se je lastne moči. Umrl je objokan in osamljen, ko sem mu iztrgal drugo življenje. Varamyr je sam použil njegovo srce. Naučil me je veliko in še več, in zadnje, kar sem se naučil pri njem, je bilo, kakšen okus ima človeško meso.

Toda to je storil kot volk. Človeškega mesa ni nikdar jedel s človeškimi zobmi. Vendar svojemu tropu ni kanil odreči gostije. Volkovi so bili sestradani kakor on sam, mršavi in premraženi in lačni, plen pa ... dva moža in ženska, dojenec, na begu pred porazom v smrt. Tako ali tako bi bilo kmalu po njih, zaradi mraza ali stradanja. Tako je bilo bolje, hitreje. Usmiljenje.

“Usmiljenje,” je dejal na glas. Grlo je imel vneto, vendar mu je prijalo slišati človeški glas, četudi lastni. Zrak je dišal po plesnobi in vlagi, tla so bila mrzla in trda, njegov ogenj pa je oddajal več dima kakor vročine. Plamenom se je približal, kot si je le drznil, izmenično je pokašljeval in drhtel, v boku, kjer se mu je odprla rana, pa ga je kljuvalo. Kri mu je prepojila bregeše do kolena in se strdila v trdo rjavo skorjo.

Neža ga je opozorila, da se to zna zgoditi. “Rano sem ti zašila po svojih najboljših močeh,” je rekla, “ampak moraš počivati, da se ti pozdravi, če ne, se ti bo meso spet odprlo.”

Neža je bila njegova poslednja družnica, suličarka, žilava kot stara korenina, bradavičasta, pordela zaradi mraza in zgubana. Preostali so ju zapustili med potjo. Drug za drugim so zaostali ali ju pustili za seboj, namenjeni v svoje stare vasi ali proti Mlečnici ali samotni smrti v gozdu. Varamyr ni vedel in ni mu bilo mar. Moral bi vzeti katerega od njih, ko sem imel priložnost. Enega od dvojčkov ali orjaka z brazgotinastim obrazom ali mladca z rdečimi lasmi. Vendar se je bal. Kdo od preostalih bi lahko ugotovil, kaj se dogaja. Potem bi se spravili nanj in ga ubili. Haggonove besede mu niso dale miru in priložnost je splavala po vodi.

Po bitki se jih je na tisoče prebijalo skozi gozd, lačnih, preplašenih, bežečih pred klanjem, ki se je spustilo nadnje ob Zidu. Nekateri so govorili, da se bodo vrnili na domove, ki so jih zapustili, drugi, da bodo ponovno naskočili vrata, toda večina je bila izgubljenih, brez ideje, kam iti in kaj storiti. Rešili so se pred vrani v črnih plaščih in vitezi v sivem jeklu, toda zdaj so jih zalezovali še bolj neizprosni sovražniki. Vsak dan je ob stezah obležalo več trupel. Nekatere je pokončala lakota, nekatere mraz, nekatere bolezni. Druge so ubili tisti, ki so bili njihovi soborci, ko so korakali na jug z Manceom Rayderjem, kraljem onkraj Zidu.

Mance je padel, so si preživeli pripovedovali z glasom, polnim brezupa, Mance je zajet, Mance je mrtev. “Harma je mrtva, Mance je jetnik, drugi pa so jo podurhali in nas pustili,” je trdila Neža, ko mu je šivala rano. “Torumnd, Solzavec, Šestkožni, vsi korajžni plenilci. Kje so zdaj?”

Ni me prepoznala, je tedaj ugotovil Varamyr, in zakaj bi me? Brez svojih zveri se ni zdel kot mogočen mož. Bil sem Varamyr Šestkožni, ki je lomil kruh z Manceom Rayderjem. Ime Varamyr si je nadel sam, ko mu je bilo deset let. Ime, kakršno pritiče gospodu, ime za pesmi, mogočno ime, ki vzbuja strah. Toda pred vrani je pobegnil kakor preplašen zajec. Grozoviti gospod Varamyr je postal strahopetec, toda ni prenesel, da bi to izvedela, zato je suličarki dejal, da mu je ime Haggon. Zatem se je spraševal, zakaj mu je na usta od vseh imen, ki bi jih lahko izbral, prišlo prav to. Pojedel sem njegovo srce in spil njegovo kri, pa me še vedno ne pusti pri miru.

Nekega dne med begom je skozi gozd prigalopiral jezdec na mršavem belem konju, vpijoč, naj vsi krenejo proti Mlečnici, kjer Solzavec zbira bojevnike, ki bodo prečili Most lobanj in zavzeli Senčni stolp. Prenekateri so mu sledili; še več mu jih ni. Kasneje je mrk bojevnik v krznu in jantarju hodil od ognjišča do ognjišča in prepričeval preživele, naj odidejo proti severu in poiščejo zatočišče v dolini Thenncev. Zakaj je mislil, da bodo tam na varnem, čeprav so Thennci sami pobegnili od tam, Varamyr ni nikdar izvedel, toda sledile so mu stotine mož. Stotine drugih so odšle z gozdno coprnico, ki se ji je v videnju prikazalo ladjevje, ki prihaja, da bo odpeljalo svobodnjake na jug. “Poiskati moramo morje,” je vpila Krtova mamka in njeni sledilci so zavili na vzhod.

Varamyr bi bil znabiti med njimi, če bi le bil bolj pri močeh. Toda morje je bilo sivo in mrzlo in oddaljeno, in zavedal se je, da poti do njega ne bi preživel. Devetkrat je bil mrtev in umiral je, tokrat ga čaka resnična smrt. Plašč iz veveričjega krzna, se je spomnil, zaštihal me je zaradi plašča iz veveričjega krzna.

Njegova lastnica je bila mrtva, teme je imela raztreščeno v rdečo kašo, posuto s koščki kosti, toda njen plašč je bil topel in debel. Snežilo je in Varamyr je svoje plašče izgubil pri Zidu. Spalna krzna in volneno perilo, škornje iz ovčjega usnja in podložene rokavice, zalogo medice in nagrabljenega živeža, šope las žensk, s katerimi se je spečal, celo zlate narokvice, ki mu jih je podaril Mance, vse izgubljeno in zapuščeno. Zgorel sem in umrl ter nato bežal, na pol blazen od bolečine in groze. Ob spominu na to ga je še vedno preplavil sram, vendar ni bil sam. Tudi drugi so zbežali, stoteri, tisočeri. Bitka je bila izgubljena. Vitezi so prišli, neranljivi v svojem jeklu, ter pobijali vse, ki so ostali in se borili. Na izbiro si imel beg ali smrt.

Vendar smrti ni bilo tako lahko uteči. Ko je Varamyr v gozdu naletel na mrtvo žensko, je pokleknil, da bi ji slekel plašč, in ni opazil dečka, dokler ta ni planil iz skrivališča ter mu zaril dolgega koščenega noža v bok in mu iztrgal plašča iz primeža prstov. “Njegova mama,” mu je kasneje dejala Neža, ko je deček pobegnil. “Plašč je bil od njegove mame, in ko je porajtal, da jo ropaš ...”

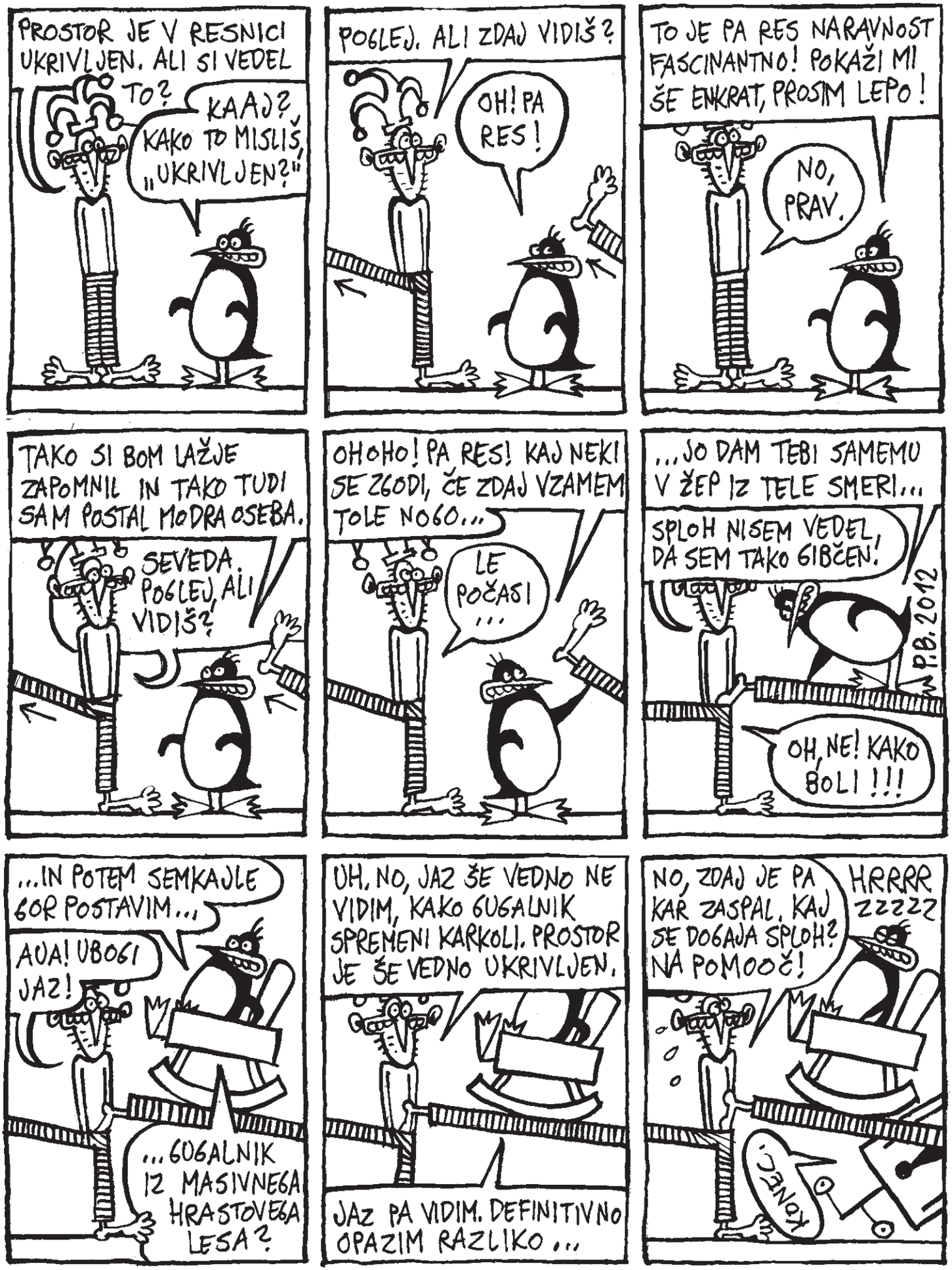
“Mrtva je bila,” je rekel Varamyr in se skremžil, ko mu je njena koščena igla prebodla meso. “Nekdo ji je raztreščil glavo. Neki vran.”

“Ni bil vran. Roževinarji. Videla sem.” Poteg igle je zaprl ureznino v njegovem boku. “Divjaki, in kdo je ostal, da jih bo krotil?” Nihče. Če je Mance mrtev, so svobodnjaki pogubljeni. Thennci, velikani in Roževinarji, jamarji z ošiljenimi zobmi in možje z zahodne obale s koščenimi kočijami ... tudi oni so bili pogubljeni. Celo vrani. Tega najbrž še niso vedeli, toda ti pezdeti v črnih plaščih bodo preminili z drugimi. Sovražnik je prihajal.

V glavi mu je odmeval Haggonov raskavi glas. “Ducat smrti boš umrl, pob, in vsaka bo bolela ... toda ko pride tvoja resnična smrt, boš živel znova. Pravijo, da je drugo življenje preprostejše in slajše.”
Varamyr Šestkožni bo kaj kmalu izvedel, ali to drži. Resnično smrt je okušal v dimu, ki je dražeče lebdel v zraku, občutil jo je v vročini pod prsti, ko je z dlanjo segel pod obleko in si otipal rano. Toda v njem je bil tudi hlad, globoko v njegovih kosteh. Tokrat ga bo pokončal mraz.
Njegovo zadnjo smrt je zakrivil ogenj. Zgorel sem. V zmedi je najprej pomislil, da ga je kak lokostrelec z Zidu predrl z gorečo puščico ... toda ogenj je bil znotraj njega in ga je použival. Bolečina pa ...
Varamyr je pred tem umrl že devetkrat. Nekoč zaradi zamaha sulice, nekoč zaradi medvedjih zob v goltancu, nekoč pa v luži krvi, ko je skotil mrtvorojenega mladiča. Prvo smrt je umrl pri komaj šestih letih, ko mu je očetova sekira raztreščila lobanjo. Niti to ni bilo tako mukotrpno kot ogenj v drobovju, ki mu je prasketal po krilih in ga použival. Ko mu je skušal uteči, je njegova groza razpihala plamene, da so goreli še bolj vroče. Ravnokar je še krožil visoko nad Zidom, z orljimi očmi sledil premikom mož pod njim. Nato so mu plameni spremenili srce v počrnel ogorek ter poslali njegovega duha kriče nazaj v njegovo kožo.
Tedaj je opazil, da je njegov ogenj dogorel.
Ostala je zgolj sivo-črna gmota zoglenelega lesa, med pepelom pa je bilo nekaj komaj opazne žerjavice. Še se dimi, samo les potrebuje. Varamyr je od bolečine zaškrtal z zobmi in se odplazil h kupu nalomljenih vej, ki jih je Neža nabrala, preden se je odpravila na lov, ter vrgel nekaj palic na pepel. “Primi se,” je zahripal. “Zagori.” Pihal je v žerjavico in brez besed molil k brezimnim bogovom gozdov in gričev in planjav.
Bogovi mu niso odgovorili. Čez nekaj časa se je tudi dim nehal dvigovati. V drobno kajžo se je plazil mraz. Varamyr ni imel ne kremena ne netiva ne suhega dračja. Ne bo mu uspelo ponovno zakuriti ognja, samemu že ne. “Neža,” je zaklical, glas je imel hripav in rezek od bolečine. “Neža!”
Brado je imela koničasto, nos potlačen in na licu materino znamenje, iz katerega so rasle štiri kocine. Grdo obličje in neprijazno, vendar bi dal veliko, da bi ga uzrl na vratih kajže. Moral bi jo vzeti, preden je odšla. Koliko časa je že ni bilo? Dva dneva? Tri? Varamyr je bil negotov. V kajži je bilo temno, sam pa je lebdel med spancem in budnostjo, nikdar povsem prepričan, ali je zunaj dan ali noč. “Počakaj,” mu je bila rekla. “Vrnila se bom s hrano.” Čakal je kot bedak, sanjal o Haggonu in Bunki, toda dnevi in noči so minevali, Neža pa se ni vrnila. Varamyr se je spraševal, ali se je izdal. Mu je mogoče z obraza razbrala misli, je v vročičnem snu kaj mrmral?
Gnusoba, je zaslišal govoriti Haggona. Zdelo se je skoraj, kot bi bil tu, prav v tem prostoru. “Samo grda suličarka je,” mu je dejal Varamyr. “Jaz pa sem mogočnež. Varamyr sem, varg, menokožec, ni pravično, da bi ona preživela, jaz pa umrl.” Nihče mu ni odgovoril. Poleg njega ni bilo nikogar. Neža je odšla. Odpovedala se mu je, tako kot vsi drugi.
Odpovedala se mu je tudi lastna mati. Za Bunko je jokala, za menoj pa ne. Tistega jutra, ko ga je oče potegnil iz postelje, da bi ga odvedel k Haggonu, ga ni niti pogledala. Ko ga je oče vlekel v gozd, je vreščal in se otepal, dokler ga ta ni oklofutal in mu zabičal, naj bo tiho. “K svojim spadaš,” je bilo vse, kar je dejal, ko ga je zalučal Haggonu pred noge.
Ni se motil, je drhte pomislil Varamyr. Haggon me je naučil veliko in še več. Naučil me je, kako loviti in ribariti, kako razkosati kadaver in odstraniti kosti iz ribe, kako najti pot skozi gozd. In naučil me je, kaj pomeni biti varg, ter skrivnosti menokožcev, čeprav je bil moj dar močnejši od njegovega.
Čez dolga leta je skušal poiskati očeta in mamo, da bi jima povedal, da je njun Buča postal mogočni Varamyr Šestkožni, toda roditelja sta že umrla in zgorela. Odšla sta v drevesa in potoke, odšla v skale in zemljo. Odšla v prah in pepel.To je gozdna coprnica dejala njegovi materi tistega dne, ko je umrl Bunka. Buča ni želel biti gruda prsti. Deček je sanjaril o dnevu, ko bodo bardi prepevali o njegovih dejanjih, čedna dekleta pa ga bodo poljubljala. Ko bom odrasel, bom kralj onkraj Zidu, si je prisegel Buča. To mu ni uspelo, ampak skoraj bi mu. Varamyr Šestkožni je bilo ime, katerega so se možje bali. V bitke je jezdil na hrbtu trinajst čevljev visokega snežnega medveda, v oblasti je imel tri volkove in senčno mačko ter je sedel na desnici Mancea Rayderja. Mance me je zvlekel semkaj. Ne bi ga smel poslušati. Moral bi zdrsniti v svojo medvedko in ga raztrgati na kosce.
Pred Manceom je bil Varamyr Šestkožni svojevrsten velikaš. Živel je sam v dvorani iz mahu in blata in obtesanih hlodov, ki je nekdaj pripadala Haggonu, v spremstvu svojih zveri. Ducat vasi se mu je klanjalo z darovi kruha, soli in mošta ter mu ponujalo sadje iz svojih sadovnjakov in zelenjavo s svojih vrtov. Meso si je priskrbel sam. Kadar koli si je poželel ženske, je poslal svojo senčno mačko, da jo je zalezovala, in vsaka, na katero je vrgel oko, mu je pohlevno sledila v posteljo. Že res, da so nekatere vekale, a so kljub temu prišle. Varamyr jim je dal svoje seme, jim vzel šop las za spomin in jih odslovil. Občasno se je prikazal kak vaški junak s sulico v roki, da bi pokončal zverca in rešil sestro ali ljubico ali hčerko. Te je ubil, ženskam pa nikdar ni storil žalega. Nekatere je celo blagoslovil z otroki. Aškrci. Drobne, slabotne stvarce kot Bunka, niti eden ni imel daru.
V strahu je planil pokonci in se opotekel. Stisnil se je za bok, da bi zaustavil mezenje krvi iz rane, odkrevsal k vratom, odmaknil oguljeno kožo in se soočil z zidom beline. Sneg. Nič čudnega, da je bilo znotraj tako temno in zadimljeno. Padajoči sneg je zakopal kajžo.
Ko se je Varamyr uprl v sneg, se je ta razsul in popustil, še vedno mehak in moker. Noč zunaj je bila bela kot smrt; bledi prosojni oblaki so pohlevno poplesavali okoli srebrne lune, medtem ko je tisoč zvezd mrzlo opazovalo. Videl je grbaste obrise drugih kajž, zakopanih pod snežnimi zameti, in za njimi bledo senco vršaka v ledenem oklepu. Proti jugu in zahodu so se razprostirali griči, prostrana bela divjina, po kateri se ni premikalo nič, razen naletavanja snega. “Neža,” je šibko zaklical Varamyr in se spraševal, kako daleč je šla. “Neža. Baba. Kje si?”
V daljavi je zatulil volk.
Varamyrja je spreletela mrščavica. To tuljenje je poznal tako dobro, kot je Buča nekoč poznal materin glas. Enooki. Bil je najstarejši od njegovih treh, največji, najsrditejši. Zalezovalec je bil bolj slok, urnejši, mlajši, Pretkanka bolj premetena, toda oba sta se bala Enookega. Stari volk je bil neustrašen, nepopustljiv, krvoločen.
Varamyr je v agoniji orlove smrti izgubil nadzor nad svojima drugima zverema. Njegova senčna mačka je oddivjala v gozd, medvedka pa se je s kremplji spravila na ljudi okrog sebe in raztrgala štiri može, preden jo je podrla sulica. Če bi ji Varamyr prišel v doseg, bi ga pokončala. Medvedka ga je sovražila, besnela je vsakič, ko si je nadel njeno kožo ali se ji povzpel na hrbet.
Njegovi volkovi pa ...
Moji bratje. Mnogo mrzlih noči je spal s svojimi volkovi, z njihovimi telesi nagrmadenimi okrog sebe, da se je ogrel. Ko bom umrl, se bodo pogostili z mojim mesom in pustili samo kosti, da bodo pozdravile odjugo. Misel je bila nenavadno pomirjujoča. Njegovi volkovi so med klatenjem pogosto nabirali hrano tudi zanj; zdelo se je primerno, da jih bo na koncu nahranil. Svoje drugo življenje bi prav zlahka začel s trganjem gorkega mrtvega mesa lastnega trupla.
Od vseh zveri se je bilo najlaže povezati s psi; živeli so tako blizu ljudi, da so bili skoraj človeški. Zdrsniti v pasjo kožo je bilo, kot bi si nadel star škorenj, ki si mu z rabo omehčal usnje. Kot je bil škorenj oblikovan, da sprejme nogo, je bil pes oblikovan, da sprejme ovratnico, celo ovratnico, ki je človeško oko ni moglo videti. Volkovi so bili trši zalogaj. Z volkom si se lahko spoprijateljil, ga strl, toda nihče ga ni mogel resnično ukrotiti. “Volkove in ženske se poroča za vse življenje,” je pogosto pravil Haggon. Lovec je poudarjal, da je druge zveri najbolje pustiti pri miru. Mačke so nadute in okrutne, vselej pripravljene, da se spravijo nate. Vapitiji in srnjad so plen; če predolgo nosi njihovo kožo, celo najpogumnejši mož postane strahopetec. Medvedi, vepri, jazbeci, podlasice ... Haggon jih ni odobraval. “Nekaterih kož si nikdar ne želiš nadeti, pob. Ne bo ti všeč, kar boš postal.” Če mu je bilo verjeti, so bile najhujše ptice. “Ljudem ni bilo namenjeno, da bi zapustili zemljo. Preživi preveč časa med oblaki in nikdar več se ne boš želel spustiti nazaj.”
Vendar vsi menokožci niso bili istega mnenja. Ko je Buča štel deset let, ga je Haggon odpeljal na shod. V zbrani družbi so bili najštevilčnejši vargi, volčji bratje, toda deček je spoznal še druge, nenavadnejše in zanimivejše. Borroq je bil tako močno podoben svojemu vepru, da so mu manjkali samo čekani, Orell je imel svojega orla, Trnovka svojo senčno mačko, kozja žena Grisella ...
Vendar nihče od njih ni bil močan kakor Varamyr Šestkožni, niti Haggon s kot kamen trdimi dlanmi ne. Lovec je umrl objokan, ko mu je Varamyr odvzel Sivokožca in ga izgnal iz njega, da bi si zver prilastil zase. Zate ne bo drugega življenja, starec. Tedaj je nosil ime Varys Trokožni. Sivokožec je bil četrti, toda stari volk je bil šibak in skorajda brezzob ter je Haggonu kmalu sledil v smrt.
Varamyr je lahko vzel vsako zver, ki jo je hotel, jo uklonil svoji volji, napravil njeno meso za svoje. Psa ali volka, medveda ali jazbeca ...
Neža, je pomislil.
Haggon bi temu dejal gnusoba, najtemačnejši greh od vseh, ampak Haggon je bil mrtev, požrt in zažgan. Tudi Mance bi ga preklel, ampak Mance je bil ubit ali v ujetništvu. Nihče ne bo nikdar izvedel. Jaz bom suličarka Neža, Varamyr Šestkožni pa bo mrtev. Domneval je, da bo njegov dar preminil skupaj s telesom. Izgubil bo svoje volkove in preostanek svojih dni preživel kot koščeno, bradavičasto babše ... vendar bo živel. Če se bo vrnila. Če bom še imel dovolj moči, da jo vzamem.
Varamyra je preplavila omotica. Znašel se je na kolenih, z dlanmi, zakopanimi v snežni zamet. Nagrebel je prgišče snega in si z njim napolnil usta, ga mel skozi brado in po razpokanih ustnicah, sesal vlago. Voda je bila tako mrzla, da se je komaj pripravil do tega, da jo pogoltne, in znova se je zavedel, kako vroč je.
Zaradi snežnice je bil samo še bolj lačen. Njegov želodec je hlepel po hrani, ne vodi. Nehalo je snežiti, toda veter se je krepil in polnil zrak s kristali, mu bril v obraz, ko se je prebijal skozi zamete, rana na boku se mu je odpirala in zapirala. Sapa se mu je spreminjala v natrgan bel oblak. Ko je prispel do vršaka, je našel vejo ravno pravšnje dolžine za berglo. Z vso težo se je oprl nanjo in se opotekel proti najbližji kajži. Morebiti so vaščani med pobegom kaj pozabili ... žakelj jabolk, kos suhega mesa, kar koli, kar bi mu pomagalo preživeti do Nežine vrnitve.
Bil je že skoraj pri njej, ko se je opirača pod njegovo težo zlomila in mu je spodneslo noge.
Varamyr ni vedel, koliko časa je razkrečen ležal in rdečil sneg s krvjo.

George R. R. Martin

Odlomek je iz knjige Ples z zmaji, pete v nizu Pesem ledu in ognja.


PROSTOR JE V RESNICI UKRIVLJEN. ALI SI VEDEL TO?
KAAJ? KAKO TO MISLIŠ, „UKRIVLJEN?"
POGLEJ. ALI ZDAJ VIDIŠ?
OH! PA RES!
TO JE PA RES NARAVNOST FASCINANTNO! POKAŽI MI ŠE ENKRAT, PROSIM LEPO!
NO, PRAV.
TAKO SI BOM LAŽJE ZAPOMNIL IN TAKO TUDI SAM POSTAL MODRA OSEBA.
SEVEDA. POGLEJ, ALI VIDIŠ?
OHOHO! PA RES! KAJ NEKI SE ZGODI, ČE ZDAJ VZAMEM TOLE NOGO...
LE POČASI ...
...JO DAM TEBI SAMEMU V ŽEP IZ TELE SMERI...
SPLOH NISEM VEDEL, DA SEM TAKO GIBČEN!
P.B. 2012
OH, NE! KAKO BOLI !!!
...IN POTEM SEMKAJLE GOR POSTAVIM...
AUA! UBOGI JAZ!
...GUGALNIK IZ MASIVNEGA HRASTOVEGA LESA?
UH, NO, JAZ ŠE VEDNO NE VIDIM, KAKO GUGALNIK SPREMENI KARKOLI. PROSTOR JE ŠE VEDNO UKRIVLJEN.
JAZ PA VIDIM. DEFINITIVNO OPAZIM RAZLIKO...
NO, ZDAJ JE PA KAR ZASPAL. KAJ SE DOGAJA SPLOH? NA POMOČ!
HRRRR ZZZZZ
KONEC


Novo pri T-2
PAKETI T3 IN T4
ZA ZMAGOVALNO LETO
Do konca leta 2012 popust
na naročnino paketov.
-50%*
Spremljajte EP v nogometu v
HD tehniki.
Z aplikacijo tv2go, mobilno TV
s časovnimi funkcijami, pa ne
boste zamudili nobenega
odločilnega gola.
tv2go
Prenos aplikacije
080 64 64
www.t-2.net
T2
Tehnologije prihodnosti danes.
*Akcija velja za nove naročnike T-2 ob naročilu paketov T3 in T4 do 30. 6. 2012 s hkratno vezavo naročniškega razmerja za 24 mesecev.
Več informacij o ponudbi in splošni pogoji, ki urejajo ta ponudbo so dostopni na www.t-2.net ter na številki 080 64 64.

SAMSUNG

Samsung GALAXY S III

zasnovan za ljudi

Samsung
GALAXY S III

Paketi Povezani in Izbira
NAJNAJ 23 Premium

1 €*



z navdihom narave

peščeno modra

marmorno bela

Doživite nepričakovano, izkusite nadnaravno.

V akcijski ponudbi so količine omejene, akcijska ponudba velja ob sklenitvi/podaljšanju naročniškega razmerja za storitve Mobitel s paketi Povezani za 24 mesecev s storitvijo Izbira NAJNAJ 23 Premium, za vse, ki nimate veljavnega aneksa GSM št. 8/2005 oz. GSM št. 8/2005 Povezani (12 mesecev) ali aneksa UMTS št. 14/2005 oz. UMTS št. 14/2005 Povezani (24 mesecev) ali samostojnih aneksov GSM št. 16/2009 oz. GSM št. 16/2009 Povezani (24 mesecev) ali UMTS št. 17/2010 (24 mesecev) ali UMTS št. 18/2011 (24 mesecev) in izpolnjujete ostale pogoje. Izbira NAJNAJ 23 Premium se doda paketom Povezani, kar pomeni, da ima naročnik za obdobje 24 mesecev na prejetem mesečnem računu dodatnih 23 EUR z DDV za nakup mobitela. Storitev Izbira NAJNAJ 23 Premium vključuje storitvi Mobilna TV in Integral. S sklenitvijo naročniškega razmerja za pakete Povezani Telekom Slovenije, d. d. naročniku zaračuna priključno takso v višini 11,87 EUR; v primeru spremembe iz obstoječega naročniškega paketa za storitve Mobitel na pakete Povezani pa naročniku zaračuna enkratni znesek v višini 9 EUR.

Prodajna ponudba paketov Povezani je objavljena na www.mobitel.si. Slike so simbolične. Cene so navedene v EUR in vključujejo DDV. Količine mobitelov so omejene. Telekom Slovenije, d. d., si pridržuje pravico do sprememb cen in pogojev. Za več informacij o storitvah Mobitel in za ostale pogoje nakupa mobitelov po ugodnih cenah obiščite najbližji Telekomov center, www.mobitel.si ali pokličite Center za pomoč uporabnikom na 041 700 700 ali 080 80 00.

WWW.MOBITEL.SI

ZOMBIU

Joker

Joker